电脑应用和娱乐的第一选择

总第148期

大众软件 11

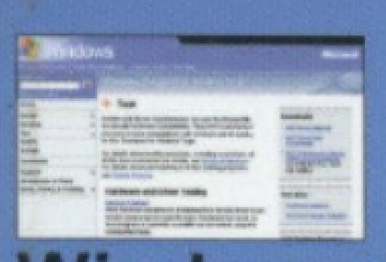


Popsoft

2003年
半月刊

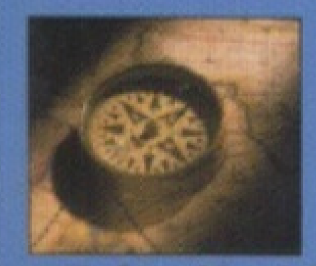
WWW.POPSOFT.COM

邮发代号：82-726 零售价：¥6.80元



P46 Windows XP稳定性深入研究

历览微软视窗系列操作系统的历史，很容易发现WinXP实际上是集大成的产品，其中即有Win2000灿烂的光芒，也有WinMe失败的颓影。那么，微软到底在WinXP中布下了什么重兵强将，来捍卫其稳定安全的市场宣言呢？



P64 重振旗鼓——个人电脑升级指南2003

究竟需要升级哪些配件，升级后性能会有多大提升，怎样升级最划算，升级费用是多少……如果你正被这些问题所困扰，那就赶快加入我们的升级速成班吧！



P122 谈宽带时代的盗版

像这样的盗版封面，终有一天会消失的。本文着重分析了宽带时代到来后盗版行业的新的变化和可能存在的发展趋势。

P136 凋零的暑期游戏大作预览

欧美游戏市场上的新PC游戏数量大幅减少，马上到来的假期将不会有多少新游戏上市。国内仅1月、2月就有多达20余款网络游戏涌入市场，单机游戏市场几乎萎缩到可以忽略不计的地步。

曹操
刘备
赵云
诸葛亮

浴血重现，力抵曹将透敌阵，扶危救主献忠贞
当阳血战，所向披靡，万夫莫敌赵子龙！

六月
激战长坂坡
三国演义Online

游龙在线 www.online-game.com.cn
智冠电子 www.soft-world.com.cn

ISSN 1007-0060







亚丁王国

最终的至尊王者？

冰镜湖烽火未尽，亚丁王国硝烟即起

血盟斗争的王者之战即将上演
天堂最新的风云版块，期待你来全情感受！
完善的血盟联盟，震撼的攻城场面
丰厚的城主税金，全新的婚姻系统
绝对的权力与荣耀，尽在天堂最新版本——亚丁王国






《破天一剑》提醒您：为了您和家人的健康，请尽量在家中进行游戏！
破天一剑
VER：1.0
创世之舟
非常升级 非常优惠
充值有惊喜
月卡更超值
必杀绝技 一招制敌
自创武功 天下无敌
八种武器 各显威力
手握千军 攻城略地
惩恶扬善 奇侠乍现
买房置地 双宿双栖
中广网
WWW.CATV.NET
晶合时代
MAGICS
运营商：中广亚广播信息网络有限公司
客服电话：010-63574196 63574197
传 真：010-63574031
邮 箱：games@cibn.com
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司
销售电话：010-82634096 82634097
地 址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层
研发商：韩国 MAGICS CO.,LTD
详情请访问官方网站
www.pcik.com.c


新西游记 1.8版
七十二变
火热上市
回师徒精品点卡 买四送一
450点
世纪龙信息网络有限责任公司
北京晶合时代软件技术有限公司
卓越数码科技有限公司
客服电话:(020)85264400/22
客服传真:(020)85265827
客服邮箱:online@21cncorp.com
总经销:北京晶合时代软件技术有限公司 地址:北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层 邮编:100089 销售电话:(010)82634096/97



搬家啦

金山公司 喜迁新居

北京金山软件有限公司于5月26日迁入新办公地址：

北京市海淀区北四环中238号**柏彦大厦19－21层 邮编：10008**

联系电话变更为：总机 010-82318383，客服热线 010-82326868。

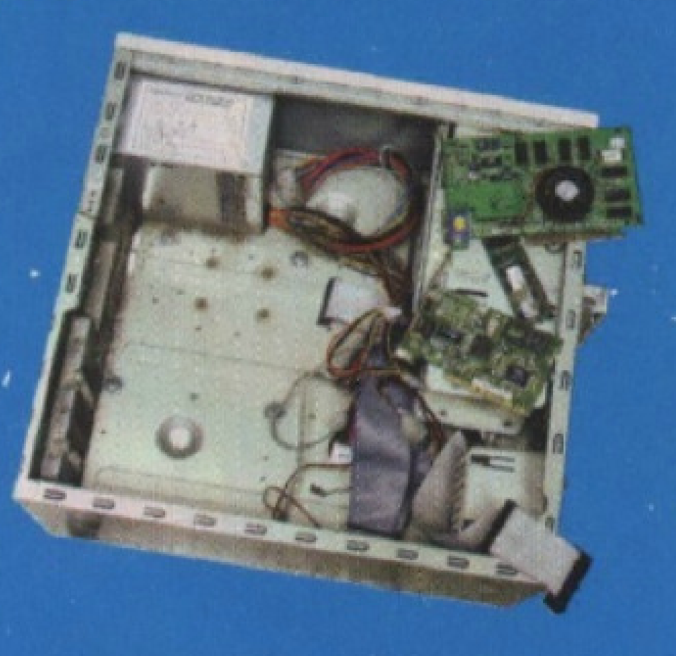
原址和邮编停止使用，特此通知！

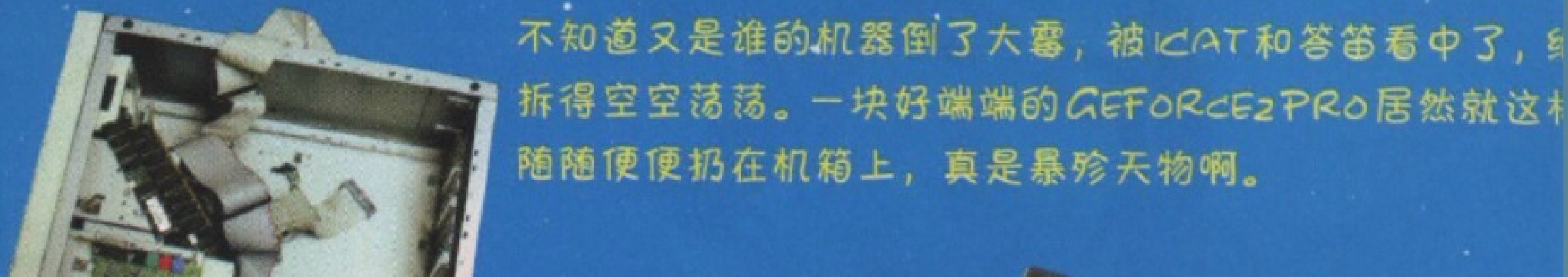
更多详细情况请登陆 www.kingsoft.ne

个人电脑升级指南2003

测试花絮

开始的时候，我们遇到的最大困难是寻找各种老配件，特别是1999年和2000年的不易凑齐，只好到处寻亲访友搜集产品，在杂志社内部也进行了“大扫荡”，以至于那段时间大家一看见我们俩就赶紧闪开，深恐自己的爱机被大卸八块。最后，总算在“五一”大假结束前凑齐了所有东东。





不知道又是谁的机器倒了大霉，被KCAT和答笛看中了，给拆得空空荡荡。一块好端端的GEFORCE2 PRO居然就这样随随便便扔在机箱上，真是暴殄天物啊。

不同年代和档次的CPU来个大会师。



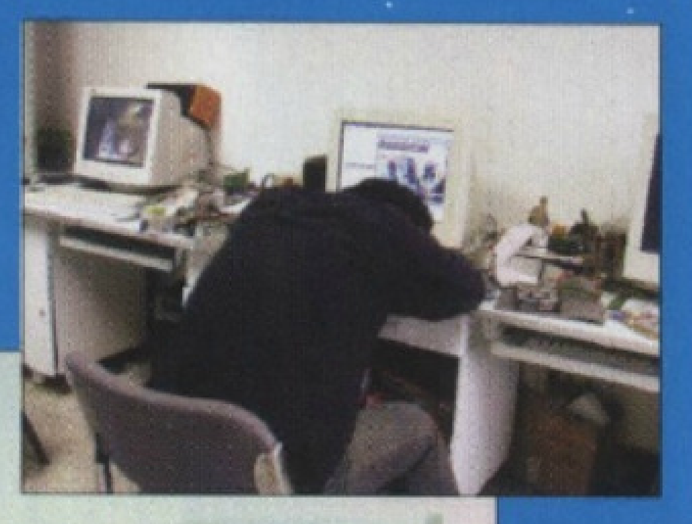
一个正在运行测试的平台，备用“弹药”很充足。

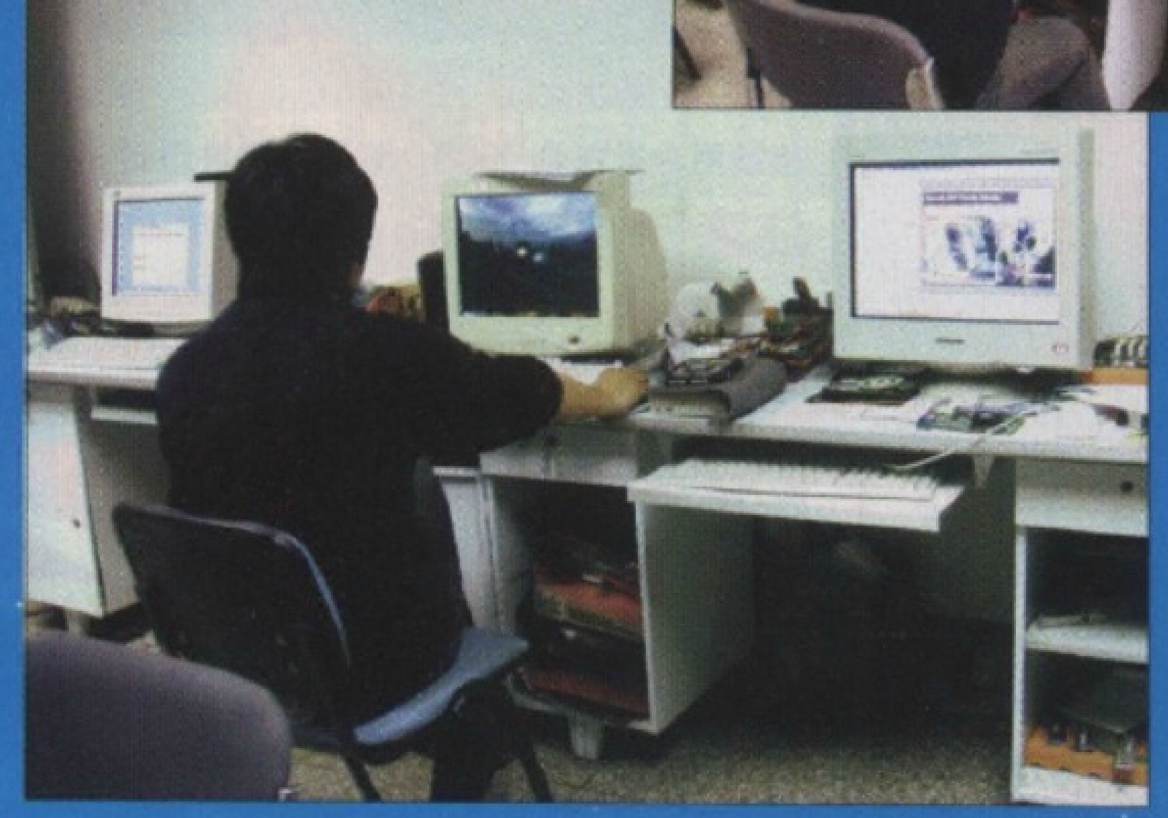
大家看到的专题虽然只有10多页，但从筹备到最终完成花了我们1个月的时间，而且时间还显得比较紧张。因为测试项目极多，制作的复杂程度也大大超过了我们以前的一些横向评测。大家可以数数柱状图里的柱子，每根柱子上的数据需要几分钟到几个小时不等的时间才能跑出来……

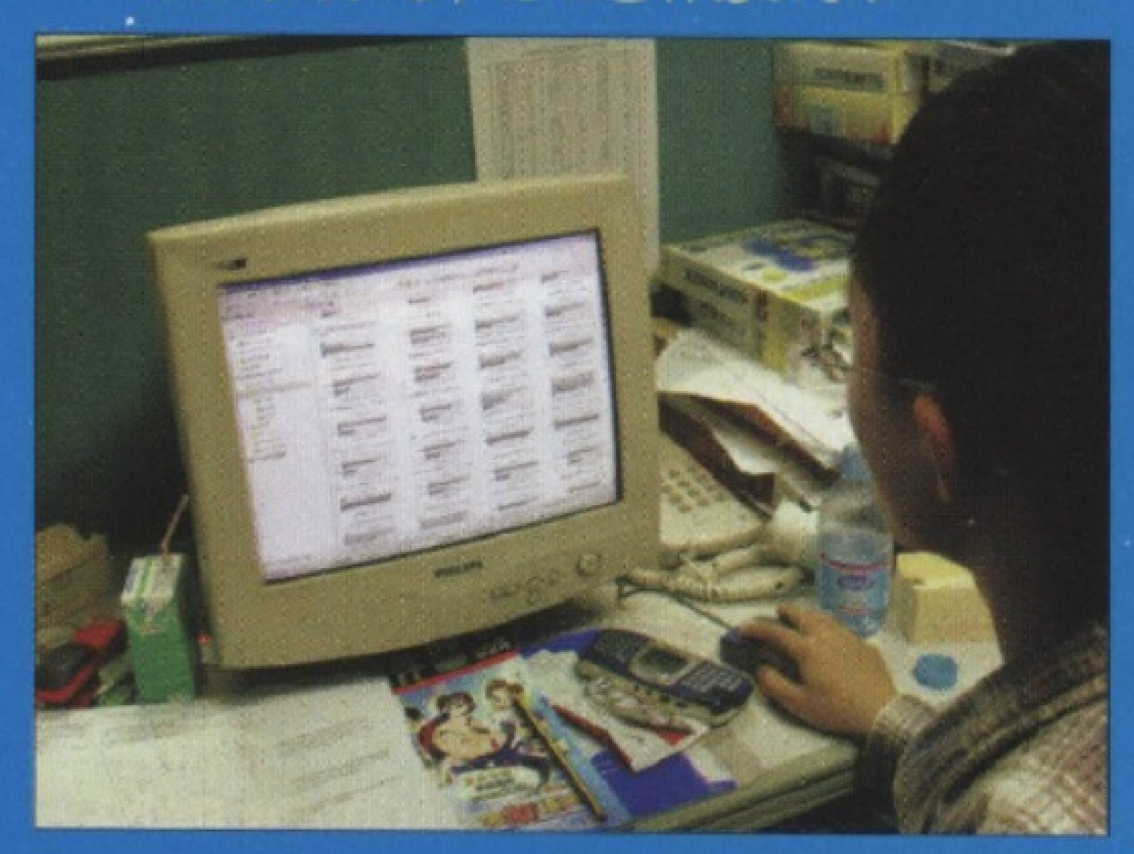


有的测试需要跑很长时间，KCAT坐在那里实在无聊，就拿内存条搭起了积木。果然是敬业啊，玩的时候还不忘给大软设计广告，只是这字确实还得再练练。晕，居然还有错别字！

这哥们可真精神，一个人同时跑3个平台。瞧，撑不住了吧，忙中偷闲打个盹，当心老编巡视！







古道热肠、精通EXCEL的风行水听说我们需要做柱状图，便自告奋勇接下了这个差使，结果被累得半死。


JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
魔力宝贝向外挂说不！
你玩游戏，还是游戏玩你？
绿色网游
新世界
杜绝外挂、骗子、盗号的
绿色网游新世界活动即将
开始，还不快快加入？
详情请参阅网星
http://www.joypark.com.cn
绿色网游新世界活动专区。
魔力三步上手
www.joypark.com.cn
总经销热线：010—82634096／97
©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX
©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX
©2001-2003 SQUARE ENIX/SOFTSTAR
新出音管[2001]544号
电出字01－2001－215
ISBN 7－900086－65－X/L31
魔力宝贝 3.0
网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
SQUARE ENIX 研发
JoyCard
一卡通用 欢乐全球
网络游戏
魔力.魔力.随心所


不会人云亦云，
在大雨里 2 个小时一动不动拍摄汽车溅起的水花，
喜欢收集包装袋上的条形码，
每月花 200 元买设计书，
熟知各种牌子 DV 机的性能，
一定要随身佩戴移动存储卡，
想花 3000 元换掉旧的数码相机，
紧跟每一个版本软件的升级潮流，
经常泡在论坛上讨论打印机墨盒的鉴别方法，
认为显示器的外观比显示速度还要重要……
你们是 computer arts 的读者
我们正在寻找你！
一本流行国际的专业电脑设计杂志
www.computerarts.com.cn
绝对顶尖　绝对实用
作为全世界数字创作者爱不释手的专业读物，《computer arts·数码艺术杂志》吸引了极为广泛的数字产品目标受众，而杂志、光盘、网络一体化更使得《computer arts·数码艺术杂志》具有非同寻常的深入性和全面性。
感受国际同步的数字创作体验，请即刻联络我们的服务热线：(010)68210623, (010)68158871，联系人：苏小洪
computer arts 数码艺术杂志，记住她，爱上她！
COMPUTER arts
数码艺术杂志





www.A3online.com.cn



DELTA FORCE
BLACK HAWK DOWN
三角洲4黑鹰行动
超值奉献
标准板仅售58元
火暴热销中
三角洲特种部队
黄金4合1
即将上市 内赠主题手表
空间互动推出
黑鹰网吧包
歃血联盟
三角洲特种部队之黑鹰行动
即将上市
北京空间互动科技有限公司
Bjing Space Interactive Technology Co., Ltd
NOVALOGIC

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）林菁
总　　编　高庆生
副 总 编　裘聿纲

执行主编　Walker
副 主 编　王晨
编 辑 部　田震（主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾
　　　　　楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者　汪铁
专题记者　郭郡 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监　祁津忆
本期责编　余蕾
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任）霍虹 陈卓 李友斌
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号　ISSN 1007-0060
　　　　　CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　　　　张友利（总经理）
电　　话　010-82634092
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2003年06月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

intel.com/cn

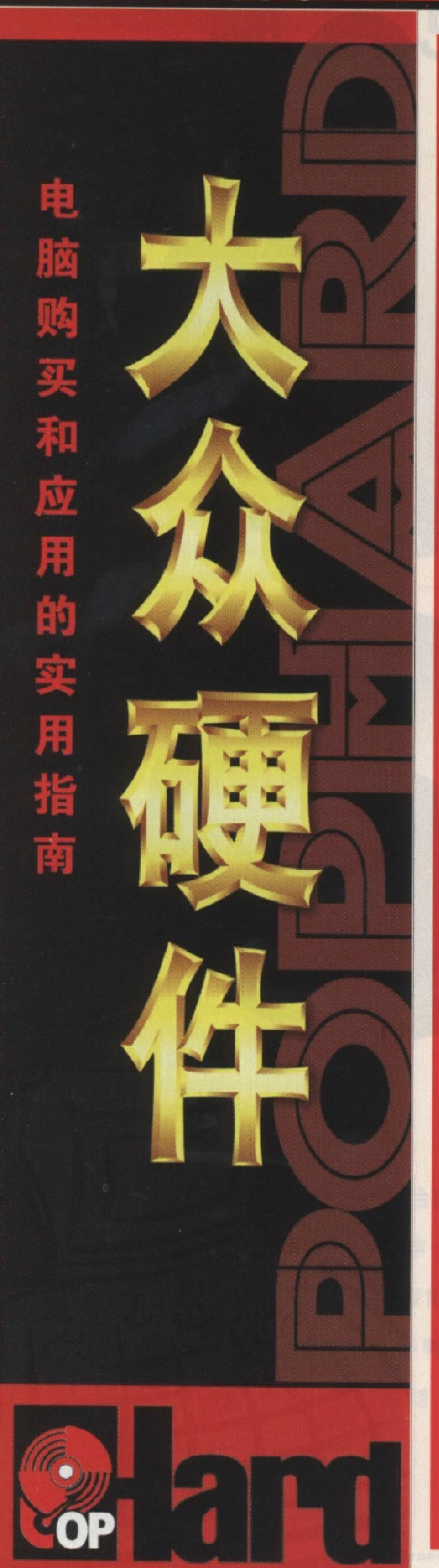
迅速识别出色电脑

有此标志，毋庸置疑



其实显而易见，它们全都是出色的电脑，因为每台电脑上都有Intel Inside®标志。这个标志保证了电脑内的处理器——电脑的大脑，是值得信赖的英特尔处理器。所以它能轻松运行各种精彩的教育、图像、影音及娱乐软件。英特尔®奔腾®4处理器为世界名牌电脑注入强大动力。当你面对众多品牌难以选择时，只需认明Intel Inside标志，就能迅速识别出色的电脑。




电脑购买和应用的实用指南
大众硬件
POPHARD
POP Hard

编辑部报告

人间六月天

上世纪80年代的某一年，我记得很清楚，那是7月9日上午的11点多，一个孩子混杂在一大群兴奋激动得有些失常的同学们中间，骑行在内蒙古高原一座小城的街道上。在那一天，他的高考结束了。

然而在那少年心中，却并没有体会到如大家所预言的那种狂喜，延续十几年的苦读，此前一年多每天16个小时的灌输，无数的模拟试卷，多少次的轮番排名，连同学校里所有的那些快乐胡闹时光，在这个时刻仿佛眨眼间全都烟消云散了。他只是觉得很平静，平静得似乎都没有感觉了，这让他觉得有些失望。“我饿了，我要回家吃饭。”骑在自行车上的少年执著地抓住这个念头。高原上的天气总是很晴朗，朵朵白云在高高的蓝天上缓缓飘过，道路两旁，阳光下闪闪烁烁的大杨树叶子在微风中如波涛般起伏，发出刷刷的声响。所有这些，构成了少年记忆里对那一天的全部印象。

然而，一个多月之后，当这个少年看到一个平时很要好的女同学面对落榜通知书突然痛哭失声的时候，手足无措的他猛然认识到，这次考试对于参加的每个人来说，实在都是不同寻常的。

后来，少年从内蒙古高原来到了遥远的湖南水乡，再后来，他又从湖南来到了北京，走进了大众软件杂志社。

时光再往前推10年。

刚刚从“史无前例”中苏醒过来的中国终于恢复了中断十几年的高考。少年28岁的姑姑和22岁的叔叔得知这个消息，他们欣喜若狂。在没有高考的那十几年里，背负着出身问题的他们不知道去哪里寻找知识，也没有改变自己命运的可能。生活对于他们来讲，只是一片灰暗。经过仅仅半年多的拼命苦读，少年的叔叔越过龙门。然而他的姑姑尽管考分在本地区高居前三名，但是档案中的一句“不宜录取”却断送了她的所有希望。由于年龄问题，第二年她将不能再参加高考了。愤怒的她甚至直接给邓小平写去了一封信，当然不会有什么回音。当时的中国百废待兴，国家领导人怎么会有时间来关心一个普通人的前途？少年的姑姑后来直接考取了北京大学的研究生，当然这只有在恢复高考的前提下才有可能。因此，如果有人问起少年的叔叔和姑姑，他们还是会感谢高考，认为是高考给他们的生命带来了转机，使他们有机会通过自己的努力改变命运。

在距离我写下这篇“编辑部报告”71天前的2003年2月28日，《大众软件》重庆地区信息员cj1022在晶合后院发表了如下的一些文字：

还有整整100天，我就要去做等待了12年的4张卷子。12年的寒窗苦读，12年的青春年华，全是在公元2003年6月7、8两天来实现，真的很残酷。

学校的倒计时牌已经做好了，人人都很紧张。高考是没有退路的，人人都想成功，人人后面都有很多期待的眼神，但是一部分人注定是要伤心的。我清晰地记得，在高一报到的那天，班上的一个同学在抽屉里面发现了一张字条。这张字条用透明胶粘在抽屉的上面，这样老师不会发现。同时许多同学都发现了这样的字条，我抽屉里面的字条是一个学姐写的——“在我高一时，也是发现了这样的字条，希望你把这个做法传下去。首先要真心地祝愿你在3年以后的高考上取得优异的成绩，因为只有这样你才可能飞黄腾达。要是有朝一日你能当上中华人民共和国教育部部长，希望你能顶住一切的压力取消高考，这样，那时少男少女迷人的笑容会使你无比陶醉。若干年以后，中国的飞速发展会使你为当时的决定而无比自豪。”

是的，我也这样做了。也许没有什么用，也许只是一个发泄，也许它会改写中国教育史。确实，高考制度是公平的，但不是合理的。

在我完成这篇“编辑部报告”的10天前，在非典型肺炎的背景下，2003年5月8日，国务院办公厅发出通知，今年全国普通高校招生统一考试时间不变。这就意味着从这一年开始，考虑到广大考生的身体健康，高考将从原来的7月改在6月举行。我必须承认这是一个可喜的变化，在其中我看到了更多的人性化的关怀。

哦，对了，说到现在我还没有就高考是否合理发表我的看法。在我看来，就像马不喜欢套上缰绳拉车一样，没有人喜欢压力和束缚，但是竞争在未来必将无处不在。就算是没有了高考，人们仍然会面对其他的各种挑战，相信少男少女们要想露出“迷人的笑容”也不是什么容易的事情。世界上不存在完美的制度，每个人都希望高考这种制度能够变得更合理些，但你不能用合理性的争论来掩盖自己的不足。其实你也不必恐惧，因为经过社会的变革，你已经比从前拥有了更多的自由和机会，一次高考的失利真的就意味着你人生的彻底失败吗？在这种时刻，回忆一下伟人曾经说过的话总是有意义的——1957年11月17日，毛泽东同志在莫斯科会见我国到苏联学习的留学生和实习生时说：“世界是你们的，也是我们的，但是归根结底是你们的。你们年轻人朝气蓬勃、正在兴旺时期，好像早晨八九点钟的太阳。希望寄托在你们身上……世界是你们的，中国的前途是属于你们的。”

有了这样的胸怀，高考，仅仅是一次高考的成败真的还有那么重要吗？

最后提醒大家：奖品总价值高达30万元的“微星杯”《大众软件》2003年度读者调查活动已经在上期杂志展开，那些还没有认真填写并寄出自己的答题卡的读者朋友们，一定要抓紧哦。积极参与调查活动，就是你们给我们的最大支持，也是大家以后读到水平更高、质量更好的杂志的基础和保证，请大家珍惜自己手中的选票和发表意见的权力，因为，《大众软件》的未来把握在我们手里，也同样把握在你们手里！

walker@popsoft.com.cn

完成于2003年05月18日20时14分


SOFTSTAR
仙劍奇侠傳
三
健康夏日
5元预定
强档预定即将展开 请留意各大网站 店面通告
寰宇之星
我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星



WWW.MIR3.COM.CN
光通娱
让你的流行时尚与众不同
传奇3
Legend of
III.
客服咨询热线: 5427

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条 微软的赌注——Longhorn将于2005年发布

■本刊记者 Lee

近日，微软Windows程序分部高级副总裁Will Poole，在新奥尔良召开的Windows硬件工程师大会(WinHEC)上说，虽然微软公司计划在2004年会发布一系列的Longhorn的测试版(Beta)，但该操作系统的最终商业版将会在2005年才能正式推出。不仅如此，微软高层表示，Longhorn的推出还将引领PC新一代图形界面的设计。

微软表示，新的Longhorn客户端将会包含一个新的图形函数库来取代目前的GDI以及GDI+，不过旧的GDI、GDI+还是会被兼容的。这个函数库将会集成于DirectX中，以便于进行硬件级别的加速，主要包括2D、3D应用，数字图形处理，ClearTyper文本与视频等多项技术。Longhorn中提供了两种运行界面模式，一种仅需要DX7的支持，至少32MB显存，需要AGP 8×，PCI Express或者UMA共享内存等3种总线的支持；另一种则高端一些，需要DX9级别的显卡，64MB为最小需求，128MB是推荐的配置，AGP 8×，PCI Express或双通道的UMA也是可行的。

负责在WinHEC上展示Longhorn的Pre-beta版的微软公司代表称，有了Longhorn，微软公司希望它能提高PC的视觉质量。公司的目标就是，要以每英寸120像素点或者更高的分辨率在屏幕上运行操作系统，这样的分辨率要比当前的高得多。市场研究公司IDC的一位分析家Bob O' Donnell说，目前17英寸的SXGA显示器的分辨率，大约是每英寸95个像素点。

同样是在WinHEC上，微软公司代表还用一个applet（Java小程序，可通过Web浏览器从因特网上迅速下载）演示了Longhorn的早期测试版，它可让应用程序的界面按照屏幕大小按比例收缩。这个applet还显示了两个同样的电子计算器，不过其中一个要比另外一个明显大些。然而，这个较小的计算器不过是较大计算器按比例缩小的相同版本。目前的Windows PC中，只有同一分辨率下的相似应用才会有这个效果。除此之外，Longhorn还会继续履行微软公司的新战略，那就是要使PC成为家庭娱乐网络的神经中枢。正如大家所期待的那样，微软在WinHEC上面演示了这些新技术，从而加速了这一战略的进程。

Longhorn的推出与微软公司新的文件系统紧密相关，该文件系统是源于公司的数据库开发的。其目标就是，无论在PC机的硬盘上还是通过网络，用户搜索数据都会变得更加容易。

分析家认为，新操作系统功能上和可用性上的提高，可能会导致新一轮的购买热潮。

Will说："Longhorn的推出对微软而言至关重要，这是本公司的一大赌注。它将最终改变人们的视觉感受。"

（请参见本刊2002年第22期相关文章）

交大铭泰捐赠软件抗"非典"



近日，交大铭泰软件有限公司宣布，向北京市红十字会捐赠价值80万元的2000套软件产品。据了解，目前向社会机构捐赠软件产品抗"非典"在国内尚属首次。

GeForceFX供销两旺

GeForceFX 5600和GeForceFX 5200在3月份正式发布后，由于TSMC的供应一直稳定，销售也保持旺盛的势头，4月份1个月内销售量已突破150万片。业内专家指出，支持DirectX 9的游戏，将在今年夏季大量推出。所以全球各大电脑制造商都纷纷大量采购GeForceFX芯片（特别是GeForceFX 5600）来配置最新的GAME PC（游戏电脑），以迎接DirectX 9游戏的到来。

捷波资讯将赴长江三角洲设立新园区

近日，捷波资讯董事长杨光强表示，捷波未来有意在长江三角洲一带设立捷波园区，广邀PCB、连接器供应商在园内设厂，将对捷波提升产能及成本控制做出贡献。杨光强指出，当前构想为投资1.9亿元成立捷波园区，其资金需求约8000万元。

升技推出夏季促销新举措

超频会导致CPU温度的上升，散热问题一直困扰着广大超频玩家们。而以超频为最大特色的升技主板近日又出奇招，从今年5月1日起，消费者购买1块升技变频800BH7超频主板，只要再加15元就可得到价值45元的CoolerMaster超级CPU风扇1个，让你因为超频而"发烧"的CPU，在这个夏天"冷酷"到底。本次活动共将送出1万个CoolerMaster DI4-7H53C-01 CPU散热器，送完为止。该风扇是滚珠轴承型CPU散热器，转速3400±10%r/m。

昂达推出闪盘促销举措

昂达针对目前的SOHO人群推出一项新促销措施，即在原来卖299元的128M大拇指盘的基础上，多加1元钱就可升级到128M USB 2.0接口的极速版闪盘。昂达USB 2.0极速版产品外壳，采用黑色皮革漆材料，沿袭昂达大拇指1代的无缝嵌入式结构。在移动存储的本色功能上，该闪盘产品支持热插拔，擦写次数可达100万次以上，数据保存期限长达10年，并具备写保护功能，适合Win98/Me/2000/XP、MAC OS 9.0以上、Linux Core 2.4以上等不同操作系统。

华硕笔记本中标"红外热像测温仪"

近日，华硕电脑公司笔记本产品L3系列，一举中标华北光电技术研究所抗"非典"工作的重要设备——"红外热像测温仪"项目，用于生产目前市场需求量激增的"红外热像测温仪"。"红外热像测温仪"是一种集"红外热成像技术"与"计算机图像处理技术"于一体

信息速递

数字IT

24亿：美国将在未来3年中，拨款24亿美元用于纳米技术的研究。此前在克林顿政府时期，美国已向纳米技术的研究拨款10亿美元，现在美国众议院将拨款数额增加至24亿美元。美国国家科学基金将使用其中一半的研究经费，其余部分由美国商务和能源部控制。

100万：苹果计算机公司近日表示，自从其上周推出在线音乐服务以来已销售出100万首歌曲，这一销量超过了唱片行业分析人士此前的预期值。分析人士称，苹果公司在线音乐服务的良好业绩，显示出这项服务的确是最符合消费者通过电子方式购买合法音乐需求的途径之一。

17%：全球图形芯片巨人NVIDIA在5月8日公布2004财年第一财季的营收状况后，在第二天5月9日开市以USD18.83高开，比5月8日的收市价格USD16.06高出17%。

的快速诊断设备，能在3秒钟内把被测目标的温度信息，在计算机上以图像形式显示出来，并与人体器官组织正常温度图像进行比对，温度可精确到0.03度，是光、机、电一体化的高技术产品。笔记本电脑是“红外热像测温仪”系统中最为重要的组成部分之一，是整个系统中的计算分析硬件平台。

艾蒙系统闪盘7折销售

近日艾蒙系统宣布，凡在其网店内购买其闪盘产品的用户，都可享受最低7折的优惠。这个名为M-Disk Plus的系列闪盘，有3重启动、硬件加密和仿硬盘读写等特点。该网店网址为：ttp://estore.enet.com.cn/Stores/2227/home。

微星主板2003年获殊荣

ZOL数据中心在最新一期的活动中，举行了2003年1季度用户最喜爱的主板调查活动，而微星则荣获用户最喜爱的主板品牌。本次调查，ZOL共采样1 408 403份，经认真筛选，共计有效样本为1 187 151份。调查显示，2003年1季度用户关注的主板品牌，主要集中在中国台湾的品牌，其中一线主板厂商：微星、华硕和技嘉，分列第1至第3位，所占比重分别为17.1%、15.5%和12.5%。由此可见，用户对这3个品牌的喜爱程度占到整个主板领域的近一半。

FreeMarkets发布QS 5.5中文版

FreeMarkets QS 5.5建立在以前各版本所包含的强大功能的基础上，为企业提供创建多用途的征询表（RFx）模板，可用于建立信息征询表（RFI）、提案征询表（RFP）和询价书（RFQ）；与供应商合作并管理供应商和创建并运行包括在线市场在内的各种竞标及其他竞价活动3项功能。到目前为止，包括亚洲公司在内的全球众多企业，已使用FreeMarkets QS构建并实施了12 000多个采购项目，并且每月他们还在继续使用该软件实施多达1000余个采购项目。

体验中文域名全新感觉

中国互联网络信息中心（CNNIC），正式推出符合国际标准的中文域名系统，并推出“体验中文域名，赢取时尚大奖”活动。从现在起，用户只需在IE浏览器地址栏中直接输入中文域名，如“http://北京大学.cn”，即可访问相应网站。如果用户觉得输入“http”的引导符较麻烦，且不愿切换输入法，希望用“。”来代替“.”，那么只要到CNNIC网站安装中文域名的软件就可实现。该系统支持中文的繁简等效、中文邮件地址、中文虚拟主机等应用服务，全面兼容通用网址功能。为鼓励用户积极在第1时间体验中文域名，CNNIC在推出此项服务的同时，还准备了包括数码摄像机、数码相机在内的丰厚奖品，奖励给那些积极尝试使用该系统的网民。

QDI Pro Easy技术全新登场

随着Intel 865/875芯片组的上市，QDI也随之推出了功能更强，设计更加人性化的Pro Easy系列技术。作为StepEasy II的升级版本，Pro-StepEasy加入了对CPU电压的直接控制，增加了超频的成功机会。同时，与超频相关的系统信息，如风扇转速、PCI/AGP频率以及尤为重要的CPU温度都可一目了然，即使不进行超频，Pro-StepEasy一样是必不可少的系统监控软件；此外，Pro-UpdateEasy将升级、备份BIOS工作简化到1键操作，只要点击“Update By Net”（网络更新）功能，系统会直接自动刷新最新版本BIOS。该技术还支持Win2000及XP系统。另外，除了通过网络升级最新BIOS，本技术也支持用户本地升级以及选择升级不同版本的BIOS。

金山毒霸病毒预告

6月5、23日：蠕虫病毒（VBS.DarkDia@mm）将会发作。VBS.DarkDia@mm是个vbs蠕虫病毒，通过Outlook传播，把病毒信息向你地址簿里的所有地址发出去。该附件会伪装成图片文件，打开带毒邮件后，在每个月的第5和第23天，会自动链接到http://members.tripodasia.com.sg/DarkDiane/index.html。危害程度：低。

6月5、10、15日：蠕虫病毒（VBS.JongBoy@mm）将会发作。VBS.JongBoy@mm可通过流行的mIRC聊天程序和微软的Outlook进行传播，会删除Regedit.exe文件并且尝试覆盖扩展名为：.ocx、.dll、.sys的系统文件，而且让你以后都无法编辑注册表。最后，这个蠕虫每月第5、10、15日，会循环执行病毒程序。危害程度：中。

6月19日：蠕虫病毒（BAT911.Worm）将会发作。这是是一种VBS蠕虫，可通过mIRC（最流行的IRC客户程序）进行传播，或通过邮件传播给地址簿里的每个联系人。当病毒执行后，主要表现为：在系统部分文件夹里复制病毒文件；改变注册表里部分键值；通过mIRC传播自己，附件名字叫：Dragonball.vbs；通过Outlook发送信息，感染.vbs、.vbe文件。病毒会用Windows Movie Player播放一段.mpg影片。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



言论

"中国服务器走过的这10年的历程是不平凡的，应该说是一个新的产业的产生。这对中国的IT来说，有很大的积极作用。"

——浪潮总裁孙丕恕说

"企业文化不是搞搞活动，贴贴标语就行了。企业文化要靠理念的灌输，要让员工形成一个明确的行为习惯。"

——方正集团董事长魏新说

"印度软件业没有任何品牌产品，技术水准没有那么高。是那种有广度，没有深度的技术。这样早晚会碰到问题的。中关村决不能照搬印度的模式。"

——斯坦福大学教授亨利·罗文说

联想新标识正式在京发布



近日，联想集团在北京正式对外宣布启用集团新标识"lenovo"，以代替原有的英文标识"Legend"，并已在全球范围内注册。据悉，中文品牌"联想"没有任何变化。此外，联想集团在国内将保持使用"英文+中文"的标识；在海外则单独使用英文标识。在发布会上，联想集团总裁杨元庆表示变换最直接的原因就是联想国际化的需要。如何进一步融入全球产业竞合的格局之中，在更宽广的舞台上最大限度获取所需的资源和增长机会，已成为联想下一步战略规划的重点。此次启用的英文新标识中的"le"，取自原先的"Legend"，承继"传奇"之意；"novo"则代表创新意味。

方正科技推出4款全新数码相机



2003年4月22日，方正科技集团股份有限公司以"直面主流市场 全面赢得用户"为主题，隆重推出了4款全新设计的数码相机(DCSmart 35,DCPower 2,DCPower 23,PhotoPower 200A)。去年以888元的PP100数码相机打破数码相机的价格坚冰，突破了数码相机普及的价格瓶颈的方正科技，随着这一系列数码相机的推出，提出了直面传统相机市场的产品和市场定位，把数码相机市场的战火直接引向传统相机市场。

华硕便携式PC上市

近日，国际知名电脑厂商：华硕的便携式PC——D1上市。"便携式PC"是华硕在充分理解现代用户需求的基础上，提出的一个全新产品概念，它将计算性能和便携应用完美地结合在一起。首先，D1从产品的设计上就已区别于传统台式机和笔记本电脑的概念，打破了传统PC五大件的构造方式，将电池组移至机身外部，性能强大，携带方便。该PC采用SiS 651芯片组、台式电脑处理器和内存，配合其使用的高速笔记本硬盘，性能与台式电脑不相上下。基于芯片组的特性，D1除了选用大尺寸的显示屏和DVD播放动态补偿技术的3D绘图芯片外，还标配了8倍速的DVD光驱——使用户得以享受家庭影院的娱乐体验。与很多数码娱乐型笔记本类似的是，D1也具有不开机播放CD的功能，使用户可直接利用机身底座的按键，轻松播放音乐。

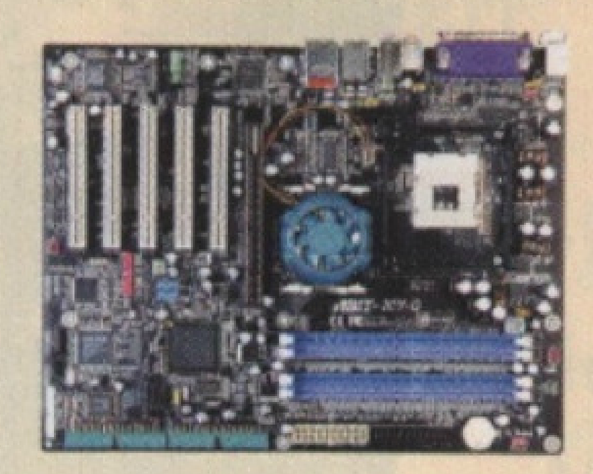
Microsoft Windows Server 2003在全球上市

微软公司近日宣布Microsoft Windows Server 2003全面上市。它是一种高度集成的服务器平台，能够有效地提高IT运行和用户工作效率，并以此构建企业更高性能的应用平台。利用此平台，客户能高效支持基于.NET连接的应用、网络服务和Web服务，同时通过保护现有IT投资，获得更大价值并降低企业计算的总成本。此外，微软公司还宣布，Microsoft Visual Studio.NET 2003和Microsoft SQL Server 2000企业版（64位）也同时上市。这3种产品在商业价值领域建立了一个新标准，提供了一种支持可互操作的集成基础架构。这种架构可提供业界所需的领先运行性能、高扩展性和高可靠性，以支持当前财务预算有限的各企业IT部门的建设要求。

产品快报

■本刊记者 Lee

升技发布i875芯片组主板IC7-G

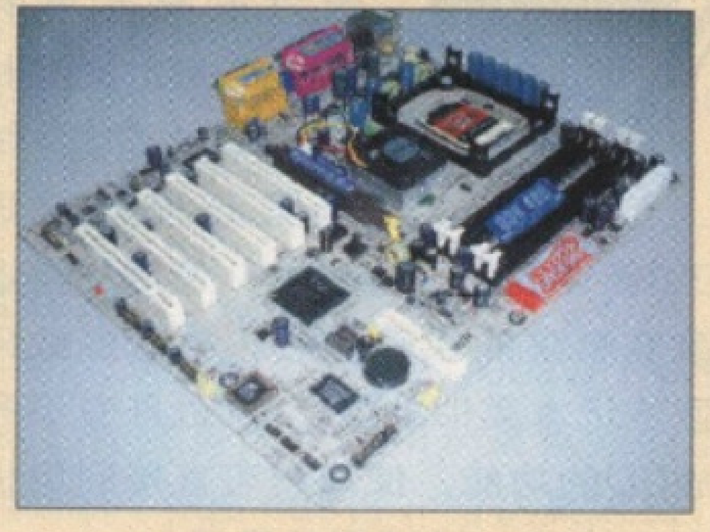


IC7-G搭配升技新的Serillel 2转接头，可支持热插拔与ATAPI，如光驱与刻录机。Serillel 2加上由Silicon Image芯片所控制的SATA 150 RAID 0/1，玩家可同时接上8块硬盘。光纤SPDIF In/Out接头与6声道音效，提供完整的多媒体连接。IC7-G同时还提供3组火线与8组USB，让计算机可真正连接任何外围装置。

微星发布Neo系列主板875P Neo-FIS2R

该主板支持最新的PAT技术、FSB800与双通道DDR400内存标准；配备Intel的PAT技术，可加速运行效能；支持ECC记忆除错机制。搭配Intel ICH5R南桥与Promise RAID控制芯片，可设定RAID 0、RAID 1或RAID 0+1等多种格式的磁盘阵列。此外，该主板整合了Intel PRO/1000CT Gigabit网络解决方案，来增强传输效能；还设计有最新Serial ATA技术，玩家安装支持Serial ATA的硬盘后，数据即以150MB/s的带宽传输，有助于提升系统整体效能。市场参考价：1950元。

硕泰克雷霆先锋865G主板上市



SL-86MP-L所采用的865G+ICH5芯片组，是Intel发布的最新芯片组之一。主板整合了改进型的Intel Extreme Graphics二代3D显示芯片显卡，支持前端总线800MHz、双通道DDR400（4个内存插槽）、8个USB 2.0、2个Serial ATA接口、6个PCI插槽、1个AGP 8×插槽。该主板还整合了6声道AC'97芯片和10/100MB网卡。市场参考价：1399元。

漫步者5.1影院系统R251T上市

该音箱输出功率为卫星箱RMS 2.3W×5（THD=10%）、低音炮RMS 12W（THD=10%），输出电源功率：40W。中高音单元为2.5″全频带纸盆，低音单元采用5″（131mm）防磁型扬声器；全防磁设计，标准5.1声道。

Intel推出新品主板

日前，Intel向市场推出了侧重支持多媒体功能的D845GLVAL主板。该主板集成Intel Extreme Graphics图形芯片和AC'97声卡；显卡200MHz工作频率，256bit图形引擎，350MHz的RAMDAC，支持DVD硬解码。该主板还具有快速启动功能以及独有的数字签名技术，从设计上彻底杜绝了CIH等病毒对BIOS的破坏。此外，快速的BIOS升级功能，使你很方便地在Windows下改写升级BIOS。市场参考价：620元。

连邦商务3000企业版上市



国内知名软件销售组织连邦软件公司，近日向市场推出自有知识产权的连邦商务3000企业版商务软件。该产品集进货管理、销售管理、库房管理于一身，进、销、存完全实现一体化的链接，可实现多帐套、多库房管理，即实现总公司与分公司或公司下属分店的物流统一管理，可方便各系统之间的数据导入导出，为企业的统一管理提供一流的信息系统解决方案和决策。市场售价：880元/套。

TCL推出笔记本电脑L9000

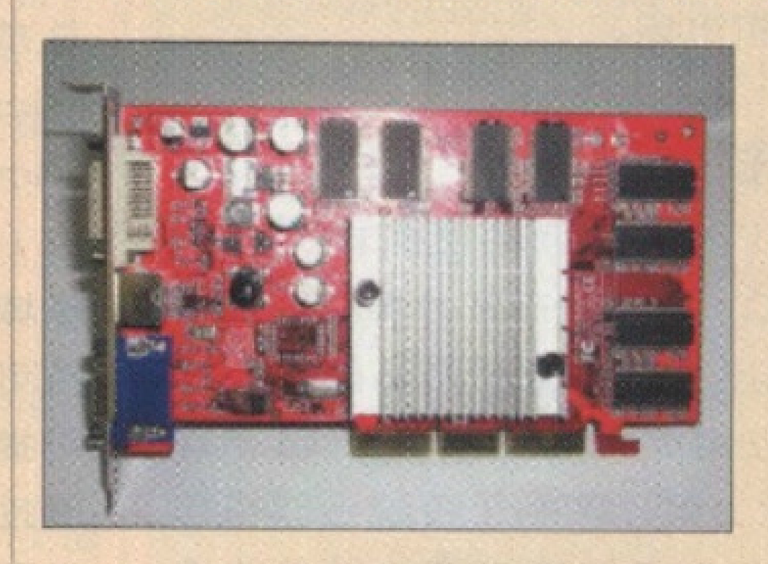


L9000采用855GM芯片组，配置1.3GHz的Pentium-M处理器，内置1024kB L2 Cache，同时支持SpeedStep变频省电技术；其他配置为256M DDR内存、30G硬盘以及14.1"液晶显示屏，拥有Intel PRO/Wireless 2100无线网卡，属于典型的迅驰笔记本配置。较有特点的是它配置了Combo，使用户不必为在DVD与CD-RW之间如何选择而费心。此外，该电脑还内置了迅驰平台中的802.11B无线网卡，并且不久将在新的型号中添加蓝牙通讯模组。市场参考价：12 999元。

昂达865系列主板上市

昂达P5PE北桥采用i865PE芯片组，无内建显卡，AGP 8×，800/533MHz FSB，双通道DDR400；昂达P5G北桥采用i865G芯片组，集成了显卡，是改进型的Intel Extreme Graphics显示芯片显卡，同样是AGP 8×，800/533MHz FSB，双通道DDR400；昂达P5P北桥采用i865P芯片，无内建显卡，AGP 8×，533MHz FSB，但只可支持DDR333。

硕泰克GeForceFX 5200显卡上市



该显卡显示核心频率达250MHz，且内建高画质256位3D绘图引擎，支持Z-buffer、stencil buffer和alpha buffer，具有16/32 BPP着色缓冲格

产品快报



韩国最新时尚MP3/CD——HVC-300E系列。

式；核心运行频率为400MHz，配备8颗DDR显存，容量达128MB，具有6.4GB/s的显存带宽；提供DVI显示输出接口，支持TV-OUT输出以及LCD+CRT、CRT+TV双显示器输出，还支持VCD、DVD及HDTV编码方式。此外，它还是一款同时支持AGP 8×、DirectX 9以及OpenGL1.4的产品。AGP 8×运行频率533MHz，能达2.1GB/s传输速度，每秒提供3000万个多角形，理论填充率达1.0G/s。

新PC时代的桌面多媒体中心

讯怡的Buddie系列迷你微型PC，最近又添新成员——EZ-Buddie，是一台适合桌面的数码多媒体中心。随着越来越多的即插即用设备获得广泛应用，如USB打印机、移动硬盘、USB扫描仪、数码相机、数码摄像机等，但那些输入输出接口要连接方便，使用户不必每次都跑到PC的后面，或者把PC转过来插拔。EZ-Buddie给用户创造了一个简捷方便、省时省力的使用环境。和普通的微型PC相比，EZ-Buddie还具有三大特点：EZ-Watcher系统控制面板、智能散热系统及配置6合1数码驱动器。

纯净界游戏液晶上市



纯净界推出的这款新一代游戏液晶EZX15F2，采用智能AUTO IC图像输出控制芯片，从而根据VGA输出显卡信号频率，调整信号响应时间，从技术实现上改变了传统游戏液晶所不能达到的图像显示效果，但并未因此改变液晶体的物理性质，因此对其亮度、对比度、色彩饱和度都无影响。同时，纯净界EZX15F2还采用了4灯管，其亮度可达到400cd/m2，对比度高达550：1，信号响应时间低于20毫秒，可视角度为水平135°/垂直163°。市场参考价：2699元。

Pmi DDR400内存问世

日前，有着“终身保固”之称的内存品牌Pmi，推出了支持DDR400标准的全新内存产品。Pmi DDR400内存采用TSOP封装，原厂Simens内存芯片，包括128MB、256MB、512MB等多种容量，可满足不同用户的使用需求。



厂商：明基电通（BenQ）
上市：2003年5月
售价：4200／4500元（带DPF数字相框）
附件：说明书、信号线（D-Sub、DVI）、音频线、驱动光盘、电源线
推荐：视觉要求较高的高端用户，适合商用、网络、游戏
咨询电话：010-88516888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

尽显尊贵——明基FP591液晶显示器

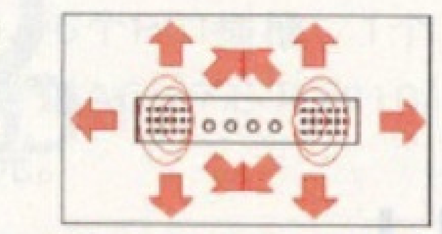
富有层次感的外形设计。

明基FP581液晶显示器在个性化设计上的成功吸引了大量消费者的目光及购买欲，也使得明基坚定了后续产品的设计、定位方向，这款最新的FP591无论外型设计还是功能设置，都凸显尊贵典雅的风范，是高端用户的不错选择。

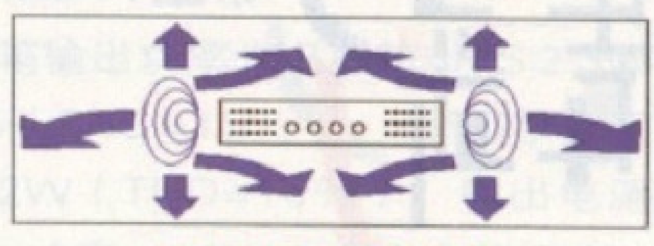
虽然我们相信17英寸液晶必定会取代15英寸的产品，但考虑到成本和价位，低延时的15英寸液晶依然是目前的最佳选择，1024×768也是应用最为广泛的分辨率，再说过高的分辨率对显卡也是一个考验。

FP591很好地利用了视觉差，"双层"设计衬托出机身纤薄和立体的质感，黑紫与银白的搭配稳重而时尚，机身重3.5公斤，体积401.7mm×392mm×182.4mm，宽度和高都比普通15英寸液晶显示器大气。FP591具备该档次机型所能提供的最佳性能：亮度500cd/m²、对比度达450：1、整体响应时间为16毫秒、可视角度为160°/160°（水平／垂直），并通过了TCO'95认证。

由于显示器搭载的音箱往往间距很小，点音源容易相互干扰，为解决这一问题，FP591应用了知名的SRS 3D立体环绕音效技术，SRS将音场水平拉宽，让人有身临其境的感觉，这在试用过程中体会深切。FP591内置的音箱音质表现尚可，能满足商务及普通家用，不失为一般桌面音箱的替代品。FP591还提供了耳机插孔以方便使用，耳机模式下音箱将停止工作，接上的耳机还能加上SRS环绕效果，且不占用任何系统资源。



普通内置音箱音场



SRS内置音箱音场



耳机插孔

如果说SRS音箱并非每个用户都需要，那么专业的接口和调节则让人感受到FP591的过人之处。为兼容大量没有数字输出的显卡，市面上大多数液晶显示器都未提供DVI（Digtial Video Input，数字视频输入）接口，由于数模转换会造成一定信号损失，因此DVI才是最佳选择，而FP591同时提供了数字和模拟两种输入方式。FP591的扩展功能也比较丰富，USB In接口可搭载DPF数字相框或TV Tuner Box外接视讯盒，前者可直接读取数码相机内的照片，后者支持TV节目的输出，在不开机的状态下就可享受这些额外的功能。

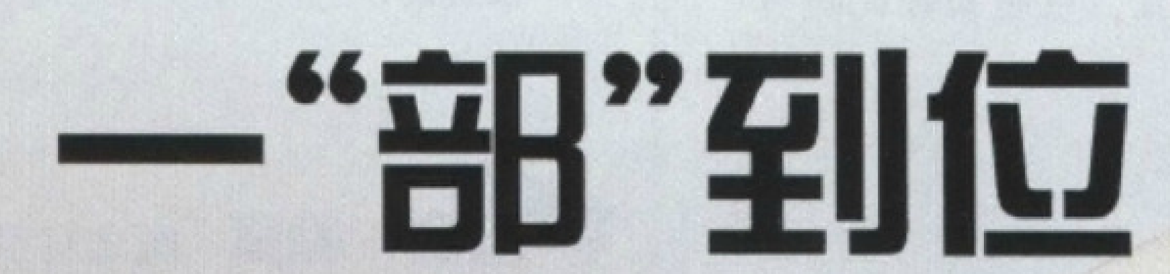
FP591采用触控按钮，不须费力按压，轻触即可，菜单直观易懂，有8种语言可选。菜单选项相当丰富，除常见项目外，还可调节音量、SRS环绕、DPF等周边功能。其亮度可按3个不同等级分别调节，欣赏视频、图片，较高亮度无疑效果更好，而普通文本编辑则可调至较低等级。

低延时和高亮特性是FP591和同类产品相比较为明显的优势，在试用中也有突出体现。它在视频及游戏等动态画面中，几乎观察不到拖尾，快速翻页时（网页、文档中）也不再出现黑乎乎一片的情景。受益于高亮特性，其色彩表现出较高水准，图像艳丽、对比强烈，符合大众口味；但LCD的缺点依然存在，和CRT显示器相比，FP591的层次感略为缺乏，表现大片的色阶连续的（如云、火焰）图像时，过渡稍有缺憾，因此桌面设置为16位色还是24/32位色并无太大差别。

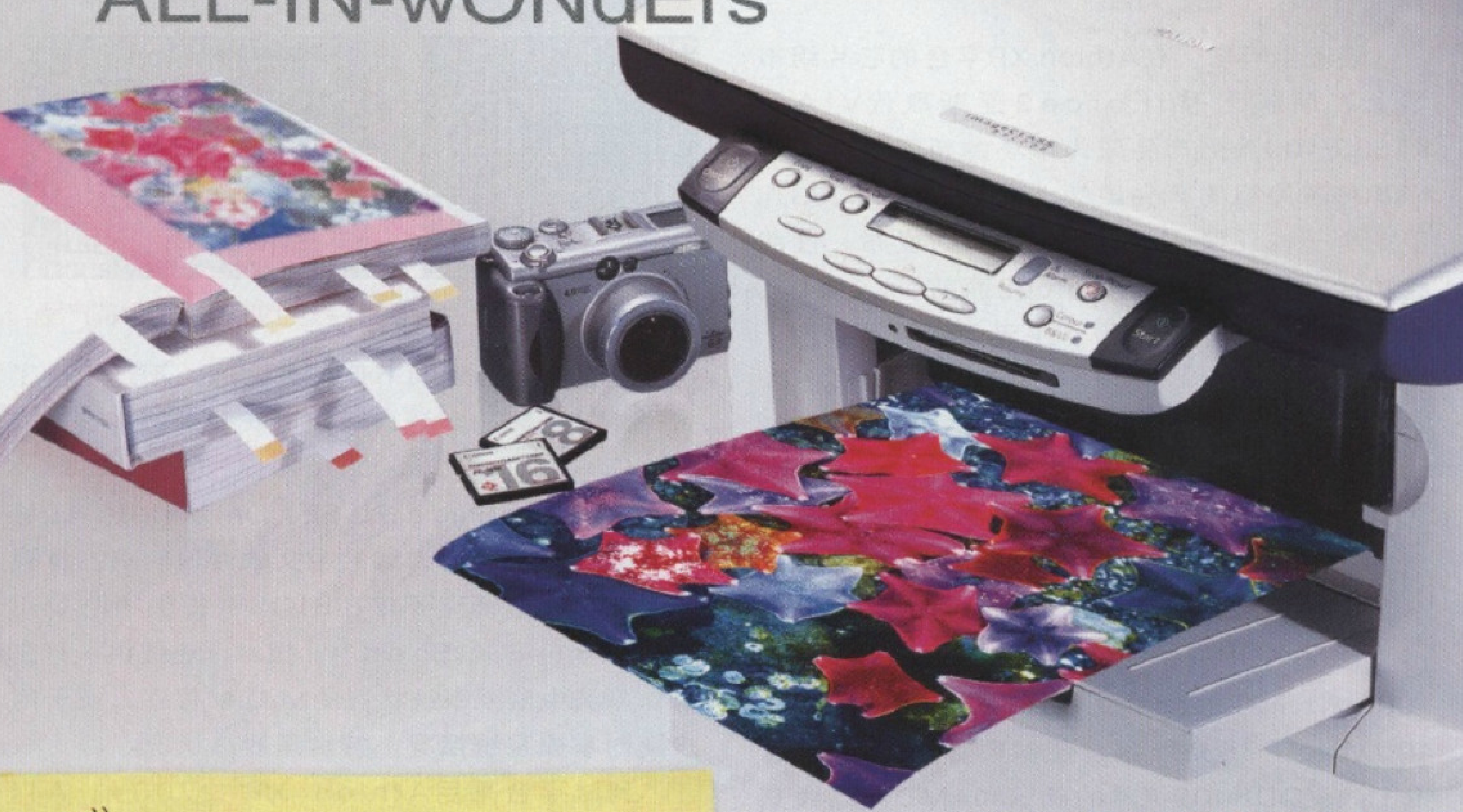
编辑点评

作为15英寸液晶显示器中的佼佼者，FP591具有严谨的设计理念和丰富的内涵，不失为一款精品。不过我们认为，在目前液晶产品价位大幅下调的市场形势下，FP591的售价的确过高，只适合部分高端用户。





ALL-IN-wONdErs



Anne：

请先扫图，并和卡内照片一起打印出来，复印3份，一会儿我来取！

Jack

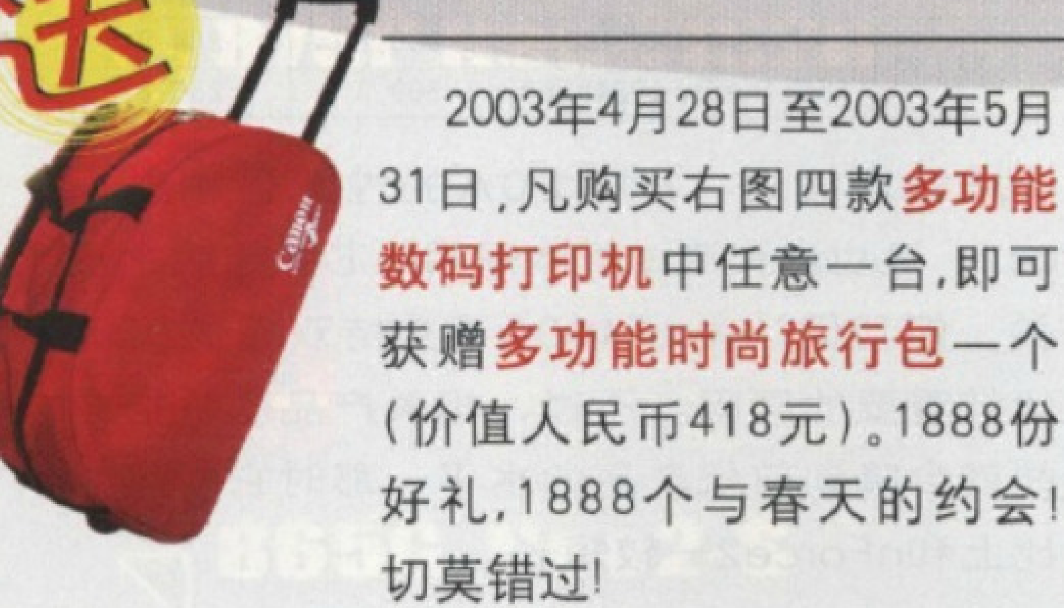
imageCLASS
MPC200
多功能数码打印机





PCMCIA接口插卡直接照片打印





2003年4月28日至2003年5月31日，凡购买右图四款多功能数码打印机中任意一台，即可获赠多功能时尚旅行包一个（价值人民币418元）。1888份好礼，1888个与春天的约会！切莫错过！



赠品以实物为准



imageCLASS MPC400 多功能数码打印机



imageCLASS MPC600F 多功能数码打印机



imageCLASS MPC190 多功能数码打印机



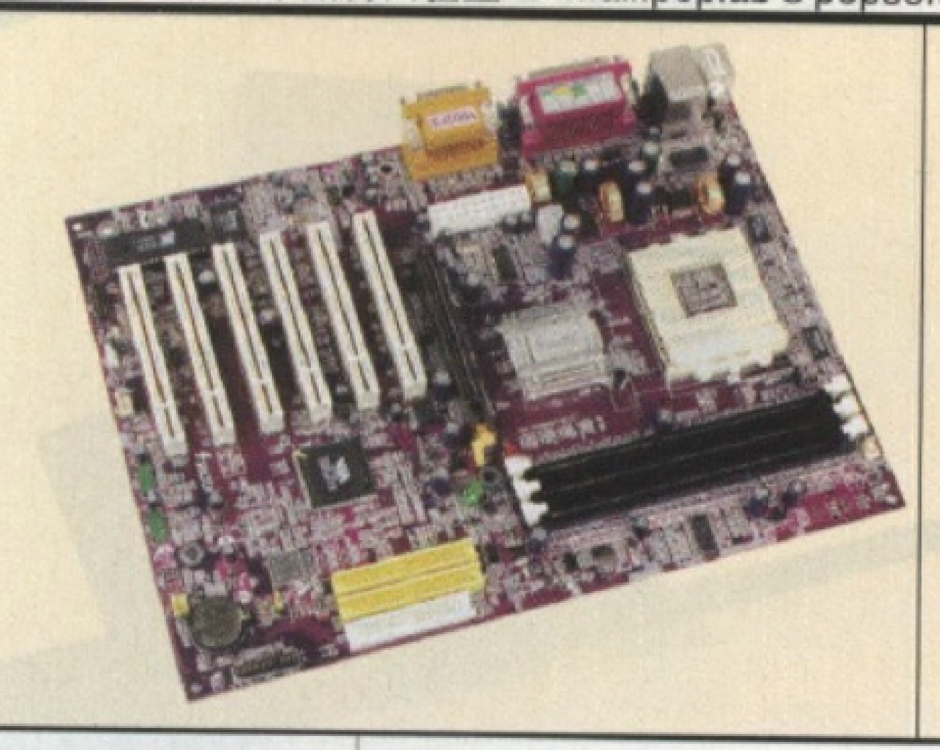
imageCLASS MPC200 多功能数码打印机











厂商： 硕泰克（Soltek）
上市： 2003年4月
售价： 810元
附件： IDE及软驱信号线、说明书、快速安装指南、驱动和工具光盘、附赠软件说明书
推荐： 一般AMD平台用户
咨询电话： 010-62969052

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

AMD平台新选择——硕泰克KT400A主板

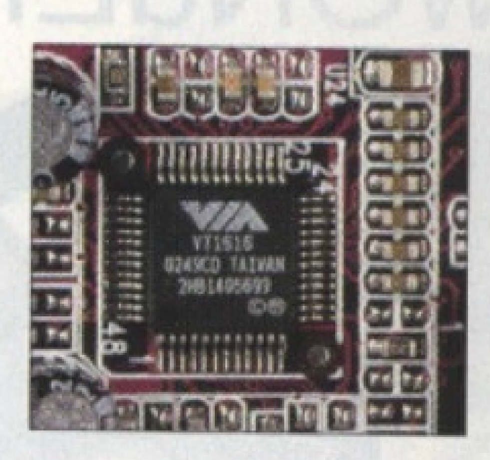
最近半年来，在Athlon XP平台的芯片组市场上，后起之秀nForce2逐渐取代VIA的KT333/400系列产品成为市场的新宠儿。基于KT400芯片组的产品虽然上市价位与KT333几乎完全一样，但在与之差不多同时发布，性能和功能却高出一筹的nForce2面前，KT400几乎无力抵抗。

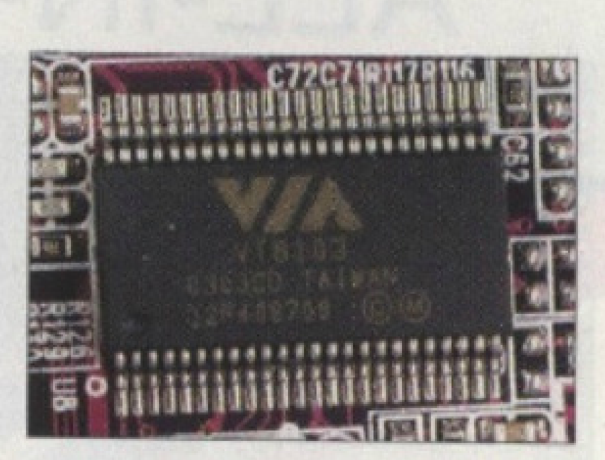


KT400A北桥芯片

眼看市场被不断蚕食，VIA当然不能视而不见，转眼就放弃了不再推出“A计划”的承诺，发布了KT400A芯片组，正式支持DDR400及400MHz FSB的Athlon XP（不过要稳定支持400MHz FSB处理器，还需要等待CE版芯片组）。受DDR400标准的确认和AMD产品线变化的困扰，VIA正式发布KT400A已是今年春季，相应产品更是迟迟才出现在市场上。VIA不久将要推出新的南桥芯片VT8237，同样可与KT400A搭配。

我们这次收到的硕泰克SL-KT400A-L主板采用ATX板型，PCB板为紫红色，采用KT400A+VT8235南桥搭配，可支持100/133/166MHz外频的处理器，及DDR400/333/266/200内存。它支持ATA/133，并提供了6个USB 2.0接口；板上有1个AGP 8×插槽、6个PCI槽和3个DIMM内存槽；板载VIA的VT6103网络控制芯片，提供10/100M网卡支持；AC'97声卡的Codec则采用了VIA VT1616，支持6声道输出。这款产品采用AMI BIOS，功能相当强大，可在引导系统前按F8选择启动盘。SL-KT400A-L采用跳线和BIOS设置相结合的方式，既可设定外频值，也可由系统自行检测。





Codec（左）和网络控制芯片（右）也都采用了VIA的产品。

这款主板的说明书仅有英文版，不过提供了包括中文在内的多语言版快速安装指南。它附赠PC-Cillin 2002、VirtualDrive 7、RestoreIT! 3 lite、PartitionMagic 6.0 SE、DriveImage 4.0等多款软件，并带有详细的中文软件说明书。重视DIY市场的硕泰克不仅在BIOS中提供了防烧死ABS（Anti-Burn Shield）II技术，还提供了可在操作系统中监视系统状况的M.O.M程序，便于用户随时掌握系统情况，特别是散热状况。

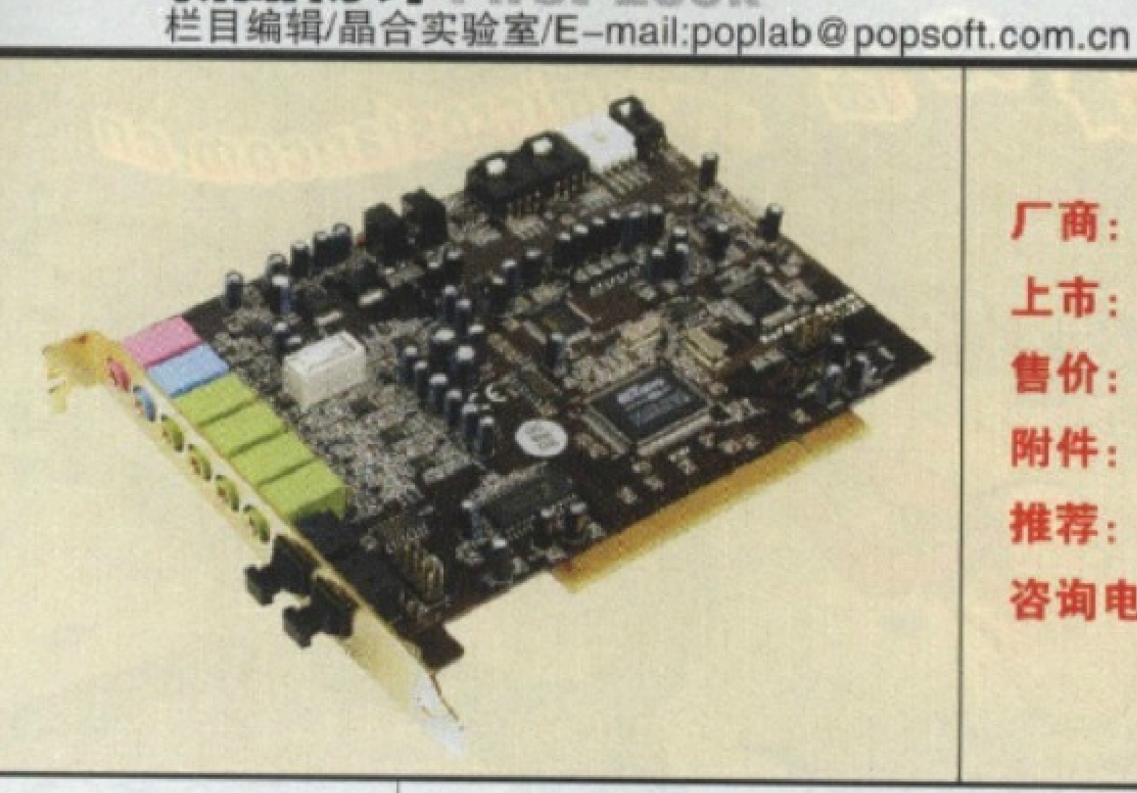
测试平台采用Athlon XP 2700+，ATI RADEON 9700 Pro显卡，Kingmax DDR400 128MB×2。安装Windows XP英文专业版，安装VIA 4 in 1驱动4.46；对比系统则采用nForce2芯片组公版驱动2.03版，使用双通道DDR333。

测试项目/产品		nForce2主板	KT400A主板
SYSMark 2002		243	219
Winbench99 2.0	商业磁盘性能	22600	11600
	高端磁盘性能	37700	37600
Super π v1.1	104万位运算时间	49秒	55秒
3DMark2001 Pro SE	1024X768/32bit	15113	13670
3DMark03		4679	4558
QuakeIII 1.32 DM6	Fastest 640X480	356.2	284.2
	High Quality 1024X768	309.3	250.8

从成绩对比看，KT400A的性能仍稍逊于nForce2，这也许和测试样本采用的芯片组版本较早有关，但我们认为KT400A不支持双通道DDR也是比较重要的原因。不过，相关产品的价格应该很快就会降到前代产品的水平，那时它就可在性价比上和nForce2一较短长。

编辑点评

虽然性能上稍有不足，不过凭借较为合理的价格，KT400A仍将是一部分用户的选择。以目前的价位来讲，硕泰克SL-KT400A-L提供了较全面的功能，而采用VT8237南桥后，许多功能将整合到南桥内，会进一步降低成本，价格无疑会更有竞争力。



厂商： Terratec
上市： 2003年5月
售价： 149美元（人民币价格暂缺）
附件： 驱动光盘、光纤连线
推荐： DVD回放、高级音频玩家
咨询电话： 010-62548755

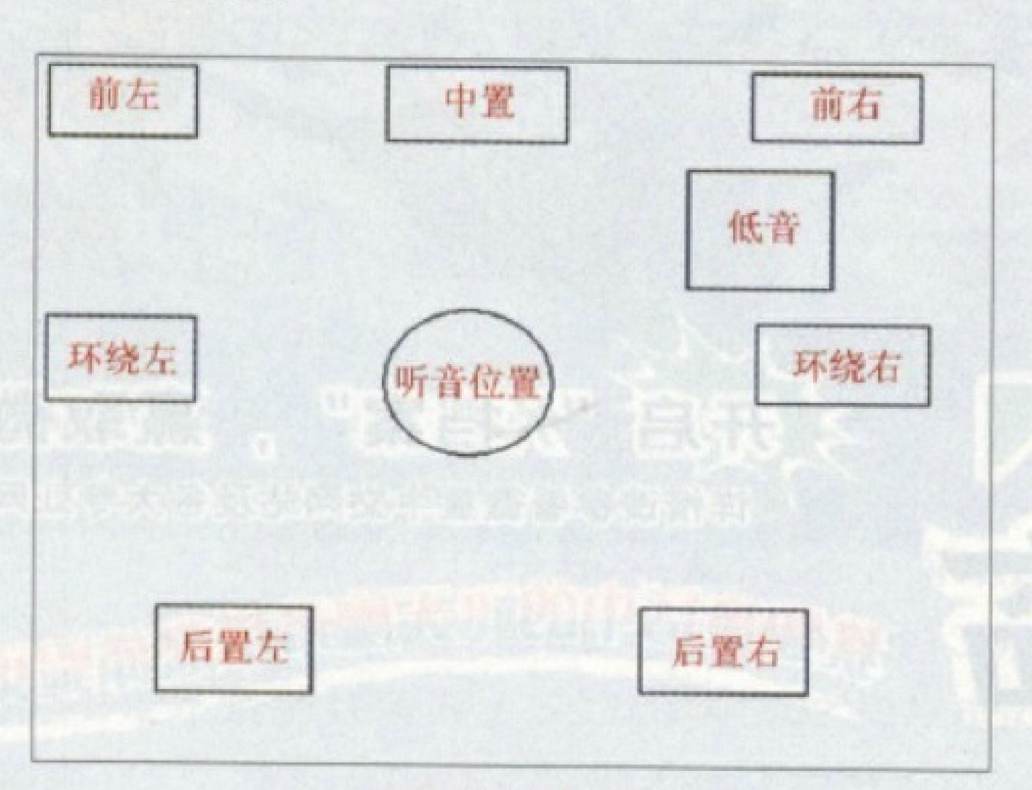
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

德国战车驶来——Terratec 7.1声卡

提及Terratec，也许大家并不很熟悉，但相信Aureal的大名很多人都还记得，德国的Terratec公司过去曾为Aureal代工原厂AU8830系列声卡。德国人的严谨作风征服了众多用户，在欧洲多媒体声卡领域，Terratec是领导厂商之一，当它以自有品牌进入中国市场以后，即以DMX 6fire 24/96声卡撼动SoundBlaster Audigy2的霸主地位，实力不可小视。

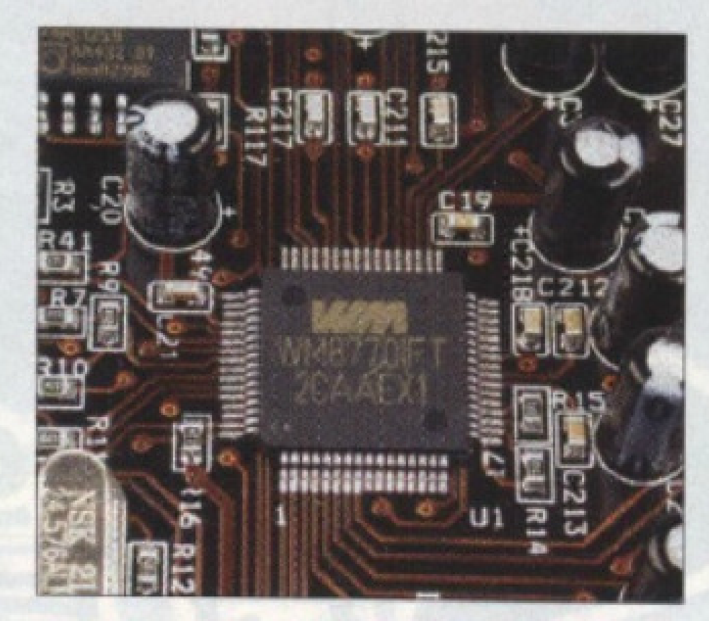
本次Terratec送测的Aureon 7.1 Space是一款市场上并不多见的7.1声卡。7.1声道又称为THX Surround EX，与Audigy2的Dolby Digital EX 6.1声道相比，环绕效果上有所加强。但需要明确的是，7.1声道并不是一种录音格式，它是由6.1声道扩展而成，是一种软处理，因此理论上对定位没有太大贡献。



7.1音箱摆放图示。

7.1音箱的摆放相当重要，这里简单讲一下，前置、中置、低音音箱和5.1一样，环绕音箱（也就是以前的后置）放置在听音者左右位置，后置环绕音箱并排放在听音者后方，它们与中置音箱要形成150° 夹角。我们为大家提供了图示（左下图），中间的圆圈位置为听音者，低音单元由于没有指向性，可较为随意地放置。也许是测试样品的缘故，Aureon 7.1 Space包装显得有些简单，也没有提供中文说明书，这让国内用户在使用过程中多少有些不便，而且说明书非常简单，没有太多技术上的介绍或应用程序的讲解，希望厂商能在正式上市的产品中加以改进。包装还附赠有一根光纤线，因此用户可省去额外的开销。

Aureon 7.1 Space主芯片采用了ICENSEMBLE（该公司现已被威盛电子收购）的ENVY 24HT音频处理器，它是ENVY 24芯片的娱乐版本（后者正是DMX 6Fire 24/96专业声卡的心脏）。和Audigy2类似，ENVY 24HT芯片也支持24bit/192kHz信号处理，相比ENVY 24的24bit/96kHz是不小的进步，这在音频回放方面会有很明显的提高，理论上它也支持DVD-Audio，随着播放软件的改进，相信不久我们也能在它身上欣赏到DVD-Audio音乐。ENVY 24HT在录音规格方面有所简化，无法支持ENVY 24的2×12声道同步数字或模拟信号输入/输出，不过对于一款娱乐类产品来说，这一点影响倒不是很大。ENVY 24系列中还有一款定位于板载音效的ENVY 24PT，如果顺利的话，我们将在不久



Wolfson电子的WM8770IFT数模/模数转换器。







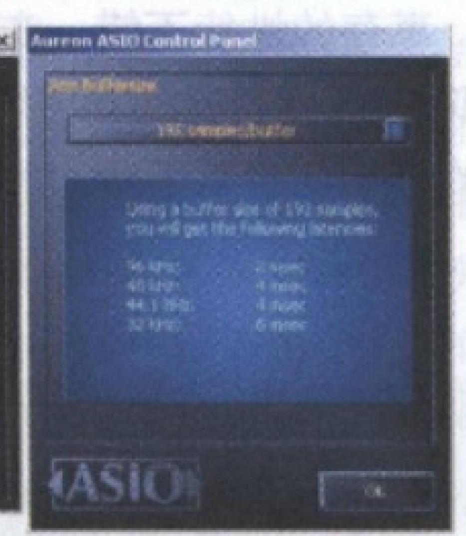
VIA进军音频领域的利器——ENVY系列芯片，均支持24bit信号处理。

声卡背面紧凑的接口设计。

的将来以较合理的价格买到集成（支持）24bit/96kHz声卡的主板产品。

这款声卡的数模/模数转换器（DAC/ADC）采用了鼎鼎有名的WM8770IFT芯片，它支持24bit/192kHz的数模转换（回放）以及24bit/96kHz的模数转换（录音），动态范围分别为108dB和97dB。Aureon 7.1 Space由于没有外接子卡，所有接口都必须放在挡板位置，因此接口设计相当紧凑。上图中从左至右依次为麦克风、立体声输入、前置输出、环绕输出、中置/低音输出、后置环绕输出、光纤输入以及光纤输出，对于流行的5.1声道它也提供完美的兼容，但6.1声道则无法支持。





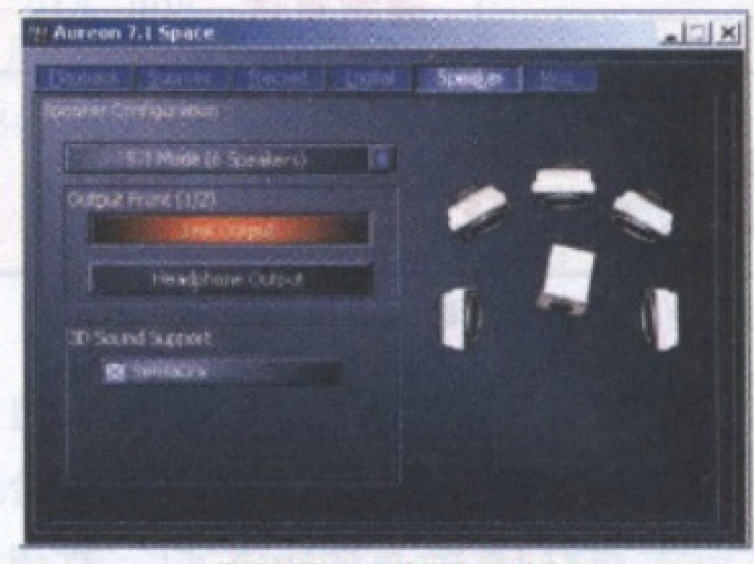
ASIO延时调整

Aureon 7.1 Space需要手动指向路径才能正确安装驱动，控制面板和相关软件可另行安装。控制面板调节功能相当强大，甚至提供了ASIO延时控制，通过调整缓冲区大小，我们能自如掌握各种不同采样下的延迟时间。

这款Terratec声卡可通过控制面板调整数字输入/输出的频率，在民用级声卡中非常少见，对于普通用户而言作用也许不大，但如果想要通过光纤录制高品质音乐，威力就能体现出来了。我们使用ape格式的乐曲，在Foobar2000 v.058（缺省设置）播放器中进行音频回放试听，Aureon 7.1 Space的音色通透，解析度较高，音质令人满意。它支持A3D 1.0、EAX 1.0/2.0及Sensaura等众多定位、环绕音效技术，在游戏中实际表现良好，特别是氛围的营造，感觉相当不错。7.1声道测试中，我们使用光盘提供的支持7.1声道定位的Sensaura DEMO程序，这也是我们唯一能体验到的应用。由于缺乏主流游戏或DVD支持，7.1声道回放目前基本上还没有用武之地，除这一测试外，我们只能以5.1声道的方式使用这款声卡，这不能不说是一种遗憾，随着技术的迁移进步，这一特性应能得到广泛支持。



数字输入/输出频率调节

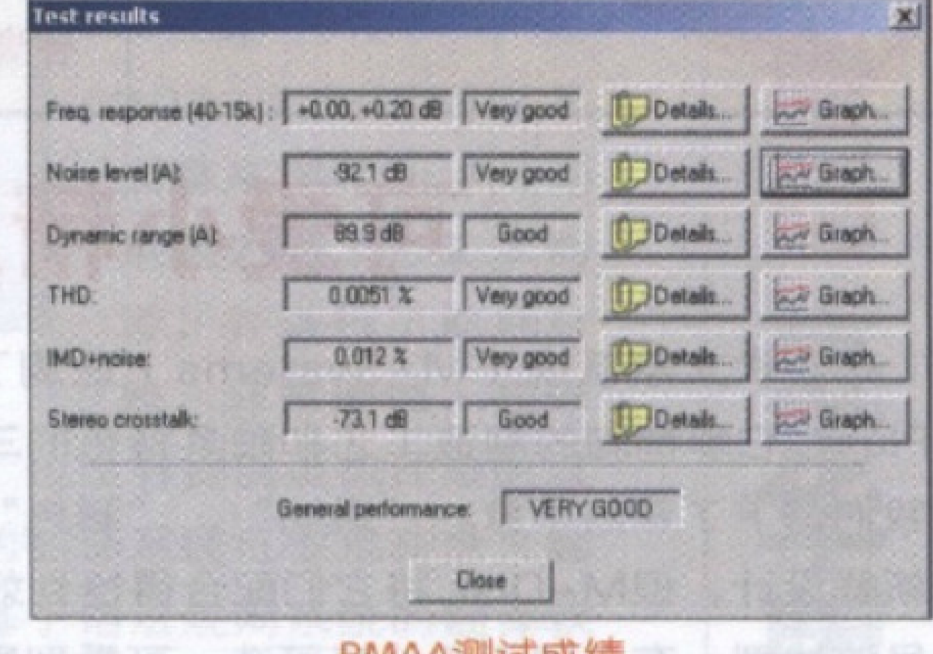


音箱和3D音效选择

玩游戏时，我们可以打开它的控制面板中的Sensaura定位支持，增强音效且对资源占用影响较小，在开启或关闭Sensaura时都需要重启系统，略显麻烦。资源占用方面，Aureon 7.1 Space和Audigy/Audigy2并没有太大区别，在游戏中的帧数仅有2～3%的性能差距（Quake Ⅲ，不打开任何特效），大可不必为此担心。

Aureon 7.1 Space没有提供波表合成引擎，MIDI回放需要调用Windows自带的Roland GS SW，要欣赏MIDI还是安装像Yamaha XG SoftSynthesizer这样的软件波表程序，效果会好很多。

在RightMark Audio Analyzer这款音频指标测试软件中，我们采用帝盟MX200声卡附赠的怪兽音频线（Monster Cable）来连接Aureon 7.1 Space的Line-in和Line-Out1，它的表现相当出色，整体取得了“VERY GOOD”的成绩，信噪比也达到92.1dB（相同条件下，Audigy标准版成绩和它相当）。这款声卡还有另一个非常显著的特点，无论是在44.1kHz、48kHz还是更高的采样频率下，它的成绩都没有什么波动，从ENVY 24芯片的资料推断，它很有可能越过SRC（Sample Rate Converter，采样速率转换）这一过程，芯片内部完全以数字方式工作，困扰大家的44.1kHz采样下的音质问题得到比较完美的解决。



Test results

Freq. response (40-15k):	+0.00, +0.20 dB	Very good	Details...	Graph...
Noise level (A):	-92.1 dB	Very good	Details...	Graph...
Dynamic range (A):	89.9 dB	Good	Details...	Graph...
THD:	0.0051 %	Very good	Details...	Graph...
IMD+noise:	0.012 %	Very good	Details...	Graph...
Stereo crosstalk:	-73.1 dB	Good	Details...	Graph...

General performance: VERY GOOD

Close

RMAA测试成绩

*注：RMAA成绩仅限本测试平台参考，理想状态下的性能指标请参看相关资料。



编辑点评

从回放和录音规格上看，Aureon 7.1 Space相对于Audigy2并不逊色，可看出这是一款半专业声卡，究竟有没有购买价值，完全取决于购买者的用途。我们认为，如果在搭配的软件上提供更多选择，它将有希望成为Audigy系列的强劲对手。P



厂商： 清华同方
上市： 2003年5月
售价： 188元（32MB）
附件： 说明书、保修卡、驱动盘、挂绳、USB延长线
推荐： 普通移动存储
咨询电话： 800-810-5546

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

智慧？还是实惠？——同方“惠存”

闪存盘取代软驱的战斗似乎已取得阶段性胜利，各种闪存盘层出不穷，清华同方的“惠存”便是其中的新军。“惠存”便利的硬塑料包装让我们把它与日用百货类商品联想到一起，盖帽通过挂绳和盘体连在一起，避免了遗失的危险，可谓独具匠心。

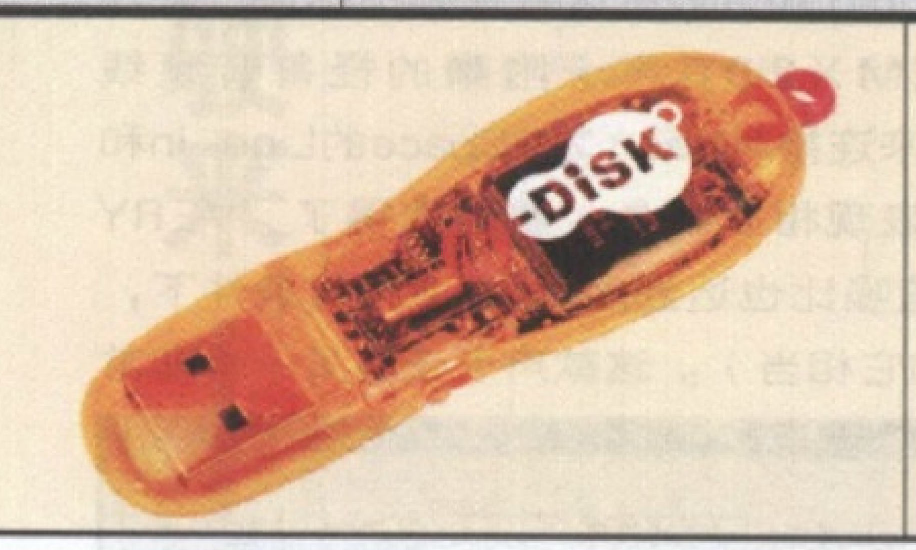
惠存的保密功能比较成熟，支持单盘/双盘模式下的加密，后者会产生第二个盘符（第一个盘没有加密功能，只是简单的容量划分）。要开启、使用加密功能，必须安装“闪存助手”工具，否则只能显示公共数据区，通过软件切换及输入密码，才能读写、查看加密区的内容。它的说明书相当精致、正规，与加密有关的操作能在里面找到详尽的指导。惠存附赠了“絮语”及“成功人生助手”软件，“絮语”是一个局域网聊天工具，“成功人生助手”则是一个集成了成功资料、万年历、日程提醒、生物节律等众多小功能的软件。

惠存的性能不错，在SiSoftware Sandra2003的磁盘测试中取得了905kB/s的好成绩，实际传输速率由于统计、误差方面的影响，略有下降，为每秒526kB/737kB（写入/读出）。

晶合实验室测试联盟

编辑点评

这是一款让人放心的产品，附赠软件相当有特色。虽然尺寸稍大，但性价比不错。



厂商： 艾蒙系统/迪兰恒进（总代理）
上市： 2003年4月
售价： 210元（32MB）
附件： 简易说明书、驱动盘、挂绳
推荐： 对闪盘外观和性能要求较高的用户
咨询电话： 010-62646808

炫目度：
口水度：
性价比：



可爱小精灵——艾蒙M-Disk plus

本次艾蒙系统（M-Systems）送测了一款M-Disk Plus，它那精细的制造工艺和独具特色的三重启动功能给我们留下了深刻印象。“透明”、“彩色”早已不是什么新鲜设计，但M-Disk将它们配合得恰到好处，透明盘体呈流线型，有多种颜色外壳可选，可看到里面的存储颗粒及控制芯片。

除常见的USB HDD、USB ZIP两种启动方式外，M-Disk还提供了USB FDD这一较少见的方式，可通过拨动盘体上的小开关开启，艾蒙称之为三重启动；不过该功能需要主板BIOS配合。M-Disk的双盘符分区很有意思，其中一个分区是软盘系统区，容量为1.44MB，缺省状态下内建DOS及加密软件，另一个是硬盘存储区，这样便于管理，且不用再携带驱动盘就可实现加密解密，无疑大大方便了用户。如果不安装驱动，Windows 2000/XP下只能显示一个磁盘，但大多数情况下不会影响使用。

TrueFFS硬盘仿真和文件管理专利技术是M-Disk的另一个重要特性，它通过对硬盘的完全模拟（扇区、文件系统等），能有效提高使用寿命：即使产生坏的数据区，它也能像硬盘那样标示出来并跳过坏区。M-Disk在SiSoftware Sandra2003中的传输率成绩相当好，高达950kB/s，实际操作也能达到每秒560kB/783kB（写入/读出）。不过，它在说明书编制及附件方面不是很理想，甚至没有提供USB延长线，希望厂商能加以改进。

晶合实验室测试联盟

编辑点评

尽管目前大多数闪盘产品在功能上均大同小异，但我们认为，作为一款具备一定技术含量、有相当特色的产品，M-Disk很值得大家关注。



厂商：英资达（上海）软件科技有限公司
上市：2003年5月
售价：68元（标准版为38元）
附件：用户卡、产品说明书
推荐：多功能翻译软件用户
咨询电话：021-54261366-1734

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

Dr.eye译点通2003豪华版

翻译软件从功能上大致可分为3类：字典类、全文翻译类和综合类。字典类常见的有金山词霸、东方大典等，全文翻译类常见的有金山快译、东方快车等，少数翻译软件则兼有字典和全文翻译两大功能，这些软件以Dr.eye译点通和译星为代表。2001年07期《大众软件》曾发表过一篇翻译软件横向评测，当时的市面翻译软件基本上都参加了测试，英资达的Dr.eye译点通2001（核心版本4.51）在文本翻译中取得了最好成绩。2年后，新发布的Dr.eye译点通2003（核心版本5.01）比起当年有什么改进呢？

Dr.eye译点通2003共有“即时翻译”、“即时写作”、“即时辞典”、“多语输入法”、“即时语音”、“全文翻译”、“网页翻译”、“生字笔记”、“单词通”、“句型通”“汉化通”、“简繁通”和“多语浏览”13个功能模块（图1：控制栏按钮），比前版4.61多了“生字笔记”、“单词通”、“句型通”、“汉化通”4种功能。“生字笔记”主要用于用户摘录生词，并随时复习、背诵；“单词通”功能是帮助用户背单词，软件收录了包括小学到大学甚至GRE的各级英语单词；“句型通”则可帮助用户学习从易到难6大级别典型句式；“汉化通”实际上填补了旧版Dr.eye译点通一个较大的功能缺陷：软件或游戏的汉化。

图1

字典是翻译类软件使用频率最高的功能，主要考核方面是词库与词条数目、发音准确性、界面友好性、取词解释准确性、字典词义完整性和例句。由于字典类软件主要扮演一个类似“搜索引擎”的角色，因此最重要的指标是所收录的词库和词条数目，这方面无人能与金山词霸2003相提并论，它的专业词库达到了惊人的61部！不过用户往往并不需要这样一部浩如烟海的“辞典”，因为大多数时候他们只需要基本词义和少量的延伸义，这样的要求《现代英汉大辞典》即可轻松胜任。Dr.eye译点通2003取词技术使用英资达自行开发的Dr.eye Engine，除取词外还可进行整句翻译。软件的即时翻译窗口包括锁定、辞典切换、即时辞典、单词发音、前后单词切换、即时短语切换、自动整句翻译、添加生字笔记、更多信息共9个功能按钮（图2），比金山词霸2003的4个要丰富得多，可方便地查阅单词基本词义、引申词义、词性变化、短语和例句等信息（图3），还可切换辞典，不过中文词组的识别性比较差。朗读以TTS为主，辅以真人发音，默认语速偏慢，除英文朗读外，还可进行中文朗读，中文发音使用英资达自行开发的Dr.eye CTTS技术。

图2

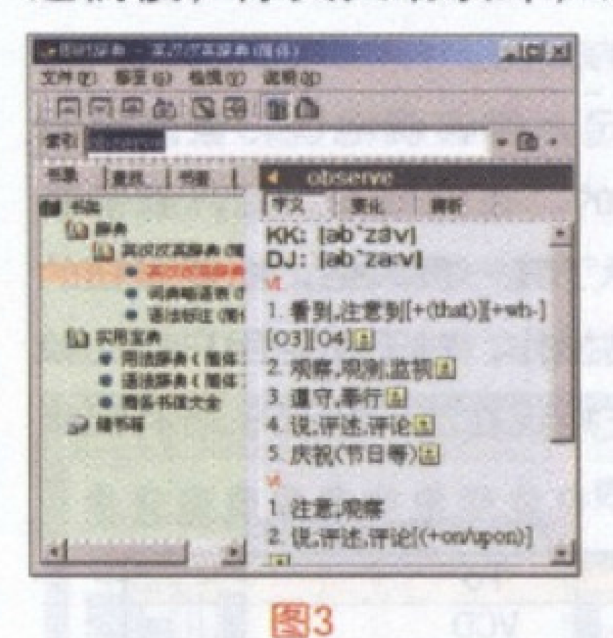


图3

我们使用了与2001年测试相同的文章来测试Dr.eye译点通2003的文本翻译，并进行了前后对照，非常遗憾，翻译质量并没有任何提高，也没有提供类似译星的汉译英功能。基于记忆的翻译系统已很难在全文翻译领域内取得突破，基于语法规则系统的翻译软件离开发成功还很远，不过公正地说目前所有翻译软件的全文翻译结果都不能令人满意，Dr.eye译点通2003在其中已算翘楚。“汉化通”是Dr.eye译点通2003新增功能中比较引人注目的，实际测试中我们发现软件汉化并不很彻底，不过也可接受，游戏汉化功能很弱，没有永久汉化功能。

编辑点评

Dr.eye译点通2003非常体贴用户，功能十分齐全，然而制作显得不够精细。它有一个专门的技术支持网站，里面有很详细的相关资料和介绍以及热点论坛。此外，英资达提供每月固定两次自动新字下载服务，1日是英汉新字扩充，15日是汉英新字扩充，保持对流行词汇的及时跟进。

豪杰视频通2.0

厂商： 北京世纪豪杰计算机技术有限公司
上市： 2003年4月
售价： 28元
附件： 年历卡1张、用户卡
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-82755507

炫目度：
口水度：
性价比：



豪杰视频通2.0是一款视频转换工具软件，目前豪杰公司已经升级至第3个版本。该软件最初是在2002年5月通过互联网向国际发布的，当时在国内并没有零售。产品中附送了豪杰超级解霸英雄版、豪杰大眼睛Ⅱ、豪杰音乐工作室等3款软件的共享版。

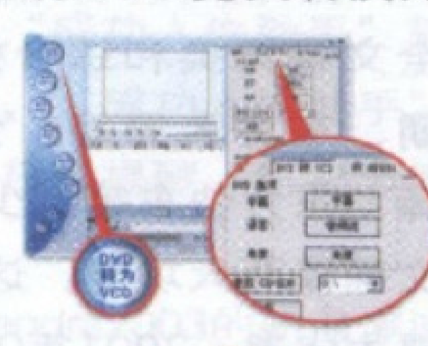
可能由于这是豪杰视频通第1个零售版本，与常规零售软件产品相比，在产品的细致度上存在着一些不足。首先，在该产品的包装上我们没能找到其对运行环境的要求，而这对于一款视频转换软件还是比较重要的。通过联系豪杰公司得到了其运行环境要求，测试中我们感觉要达到较为满意的速度和实现全部功能，至少需要达到其推荐配置（CPU：PⅢ 500以上，内存：128MB，光驱：DVD-ROM，配备声卡）。另外就是该产品没有提供说明手册，而软件本身也没有提供帮助文件的支持。

虽然存在着上述不足，但客观地说，豪杰视频通2.0还是有其独到之处的。在完成安装后，我们看到在操作性和界面上秉承了其一贯风格，功能按钮的布局容易识别、合理且易操作，对于新老用户都比较容易上手。豪杰视频通支持现在流行的几乎所有视频格式的转换，具体见下表。

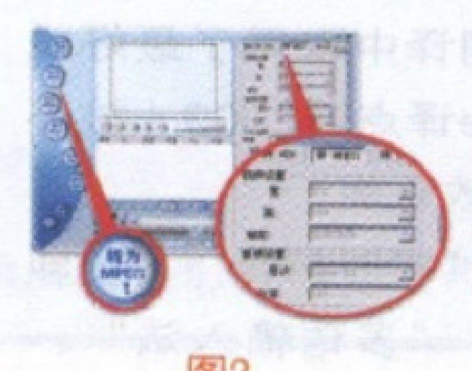
From	To
DVD光盘	VCD
VOB	MPEG1、MPEG2、MPEG4、GIF、RM
MPG	MPEG1、MPEG2、MPEG4、GIF、RM
DAT	MPEG1、MPEG2、MPEG4、GIF、RM
AVI	MPEG1、MPEG2、MPEG4、GIF、RM
RM	GIF、MPEG4

该软件共有6个功能模块：

①DVD转VCD。这是个比较符合目前实际的功能。DVD碟片虽然正逐步取代传统VCD，但目前仍然还有不少VCD用户，如何让DVD大片能在VCD机上一样欣赏成为了一种新的需求。该功能可把一整张DVD光盘直接转换为VCD格式文件，用刻录机就可直接刻成VCD光盘。不过要将DVD完美转换为VCD，必须先将其中的声音和字幕挑出来，然后和视频进行合成，从而实现转换；这款软件将这些复杂的过程简易化，只要进行简单设置就能完成（图1）。


图1

②转换为MPEG1的文件。虽然这个功能还支持边播放边转换，但对机器性能要求较高，会使转换速度变得很慢。关于视频转换的相关设置也比较详细和简单（图2）。


图2

③④转换为MPEG2和MPEG4的文件。整个设置和转换与MPEG1类似，不再赘述。

⑤转换为RM文件。设置也相当全面，如目标环境等都设有全面的选项（图3）。


图3

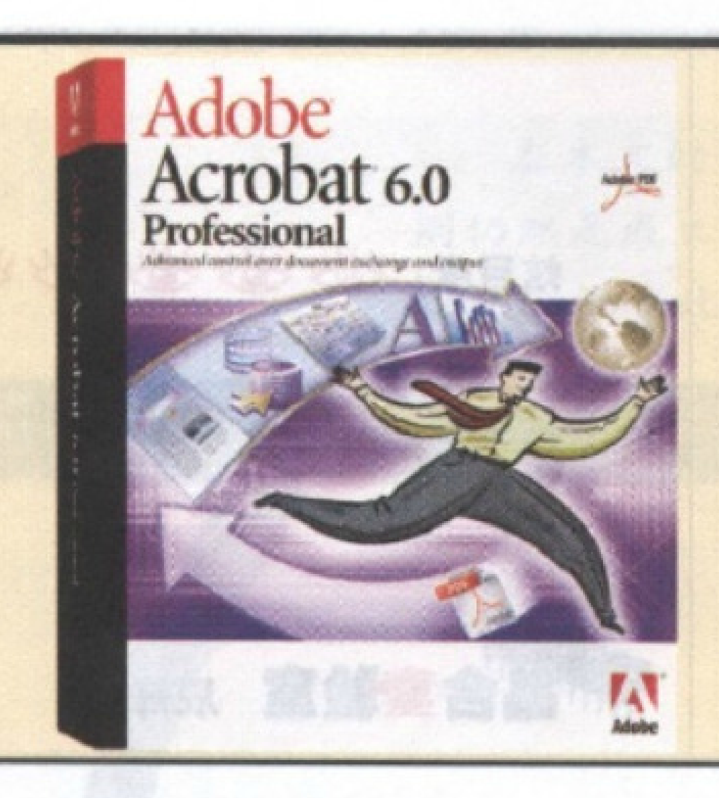
⑥转换为GIF文件。这种可以把视频格式转换为动画的功能在目前也非常受欢迎。

图4

另外，在右上方的选单中还有一个“通用”的选项，通过此选项可设置右键菜单和HT优化功能（图4）。HT（Hyper-Thread）技术由Intel最先推出，可通过在CPU内部并行执行多线程任务来提高执行效率。最后在软件界面的左下方还有3个功能选项，DVD复制、视频链接（鼠标指示为：视频合并）、制作屏保。这此功能都很实用，千万不要因为没有使用说明而遗漏了。

编辑点评

从软件技术角度说，我们认为这是一款很好的国产工具软件，支持几乎现在流行的所有视频格式转换（支持批量转换），转换和播放可同时进行；软件简单易用，无论对专业设计人员还是普通爱好者都是很好的选择。但如果从软件零售商品的角度，我们认为是不大合格的产品，缺乏说明书，没有硬件环境标示等，都值得在今后的产品中予以足够的关注。



厂商： Adobe
上市： 2003年5月
售价： 4800元（标准版3500元）
附件： 无
推荐： 需要制作精美商业文档的用户
咨询电话： 010-65056161

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

Adobe Acrobat 6.0 专业版

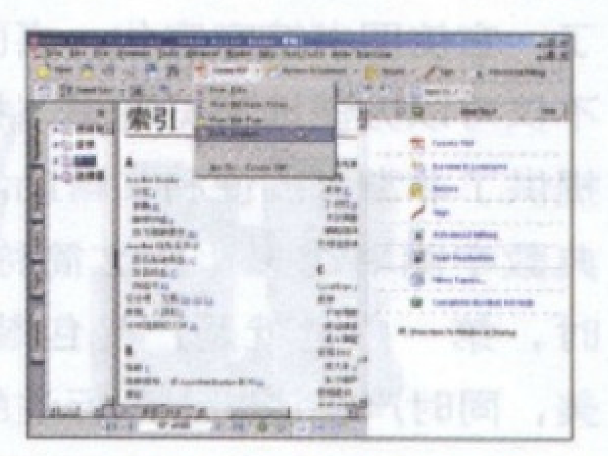
PDF文档以其精美和小巧受到越来越广泛的关注，大量的技术文档现在都采用PDF格式制作。为争取用户，Adobe一直致力于改善PDF文档和其他文件格式的兼容性，追求完美的页面转换效果，特别是对在商业领域处于绝对统治地位的微软Office文档。在颇受好评的Acrobat 5之后，Adobe将其新的Acrobat产品进行了细分，即Acrobat 6.0标准版和专业版，我们此次拿到的是预发布（Pre-Release）的专业版。

Acrobat 6.0不会自动进行语言包的安装。

Acrobat 6.0可支持简体中文、繁体中文、日语、韩语等多种语言，不过在默认安装时不会安装这些"语言包"（即使用户在安装时选择的是中文的安装说明界面），因此国内用户最好选择自定义模式进行安装，否则在进行包含这些语言的页面转换时会出现大量乱码。不过即使不安装相应的语言包，它也可正确显示简体中文的PDF文档。

由于Acrobat 6.0标准版和专业版面向的用户不同，因此两者在功能上有较大差异，标准版侧重于使用的方便性，商业用户可以快速制作并方便地浏览PDF文件，它主要面向微软Office、IE程序及相应文件格式。而专业版则面向高端商业用户、创作人员和工程技术人员，他们常常会面对非常复杂的文档及表格、图像，因此Acrobat 6.0专业版在标准版的基础上增加了对Visio、Project和AutoCAD的支持。除了文件转换方面的优势，Acrobat 6.0专业版还可进行交互式PDF文件窗体的创作，可进行文档比较，以确定修改是否成功。另外，专业版的出版功能也得到一定的提升，它支持PDF/X标准，并且可以对PDF文件进行部分浏览和部分打印。

Acrobat 6.0创建文档主要通过对现有文档的转换而来，而实质上大部分又是通过"PDF打印"的方式进行。除对Word、Excel等软件及其文件格式的支持外，又增加了网页的转换功能，嵌入IE的功能使得用户不仅可以在浏览网页时随时将当前页面保存为PDF文档，还可指定网址，由Acrobat进行下载和转换，它甚至还可将页面加入已存在的PDF文件中，使页面形成相互链接以构成更加完整的网站结构。实际测试中，我们尝试进行了一些复杂文档的转换，包括含有大量宏的Word文档和含有大量链接、图片和媒体文件的网页，转换过程都非常顺利。但在采用了CSS和框架的网页转换中，Acrobat 6.0表现得并不好，它未能实现包含CSS的网页转换，也没有正确识别和转换框架结构页面。



Acrobat 6.0专业版界面，界面中出现了类似Office 2002的任务窗格。

除了通过转换文档的方式创建PDF文档，Acrobat 6.0还可对现有文档进行简单的编辑工作，不过其文本编辑功能非常简陋，仅有一般的选取、拷贝、添加字符等功能。作为演示文档创作工具，它对于多媒体文件的支持相当不错，可以在页面中插入动画（Windows格式、QuickTime格式和ShockWave格式）和声音文件。它还提供了联结工具、剪切工具、按钮及文字栏创建工具等。另外通过新的压缩工具，Acrobat 6.0还可以提供体积更小的PDF文件。在阅览功能方面，Acrobat 6.0允许用户在其中插入标识，以方便阅读和查找。


Acrobat 6.0对我们的主页无能为力，只因为它包含CSS。

编辑点评

Acrobat 6.0拥有更完美的转换支持和更强大的编辑功能，而且继承了其前辈简单易用的特点，确实是相当优秀的产品，而且针对不同用户群的版本划分也增强了它的竞争力。



厂商： 北京联合光华科技有限公司
上市： 2003年4月
售价： 2980元
附件： 藏书目录、用户说明
推荐： 一般电脑用户
咨询电话： 010-62193868

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 辰烽

中文经典数字图书馆

电子图书馆的出现在国内有大约5～6年的时间了。它使图书馆家庭化、桌面化成为了可能。人们不仅可以方便地博览群书，特别是对于知识的查询提供了非常大的便利和帮助。当我们拿到《中文经典数字图书馆》（下文简称："数字图书馆"）时，第一感觉就是产品包装很大气，制作也很精美，同时产品说明上所标注的由中国国情调查研究中心、国家文化网、中国国情网、国家中西部网联合编审，中国艺术文化普及促进会艺术指导，中国版权保护中心提供版权保护等标识使人有一种比较权威的感觉。8CD、5000册、约20亿汉字的藏书容量和以往同类产品基本相当。

以往出版过的电子图书类产品已经很多，基本上都采用PDF格式，使用Acrobat Reader进行阅读，但这仅是基本上解决了图书的存储及保管问题，在图书检索等方面的功能还比较有限。《中文经典数字图书馆》在这方面进行了一些有益的改进。首先，该产品的图书数据格式有EDB和PDF两种。EDB格式使用其自行开发的阅读软件进行阅读（图1），该阅读软件较好地符合中国人的阅读习惯，可以在电子图书上实现勾画、批注等功能，这是以往此类软件中所不多见的。另外一种PDF格式同样使用Acrobat Reader进行阅读，但如果不是直接运行Acrobat Reader，而是由该软件调用，界面大小将被固定在800×600，使用起来很不方便（图2）。两种阅览器对比来说前者在中文阅读习惯等方面有了不错的探索，但就纯粹的阅读感受来说，与Acrobat Reader还有着巨大差距，首先其文字的阅览界面没有书的感觉，而是在电脑上看文本，更不要说像PDF格式那样能对原版保证百分百的复制。

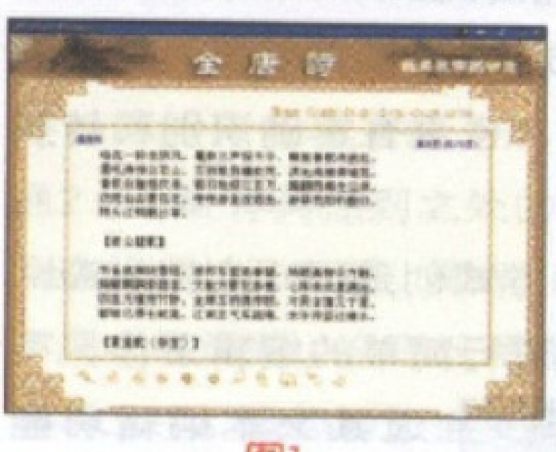

图1


图2

"数字图书馆"所收录的书籍种类和数量还是比较令人满意的。整个数字图书馆系统共分为二十五史、资治通鉴、诸子百家、儒家十三经、经书典藏、历史演义、经典哲学、诗词曲赋、全唐诗、全宋诗、古代名家、上下五千年、古典小说、现当代文学、外国文学、科幻小说、侦探小说、武侠小说、言情小说、经典漫画、休闲百科、医疗保健、育儿百经、饮食文化、世界博览（图3）。但在不少地方还有所缺憾，比如武侠小说中没有金庸的作品，当然可能是受到诸多因素（如版权金等）的影响，但在没有收录金庸武侠小说的同时却收录了所谓"金庸新"的作品，就比较有趣了。再比如在世界博览部分，给人感觉制作比较粗糙和急迫，有些国家只有一个国旗、国徽的界面，而没有任何文字介绍的条目，而在有文字介绍的国家，条目的编排也没有统一的规范；例如在美国一节中，总统说明在编排上毫无次序可言，且没有国家概况的介绍。这些问题严重影响了其实际应用价值。

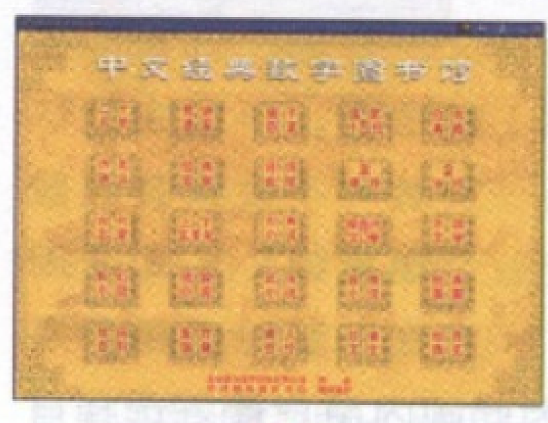


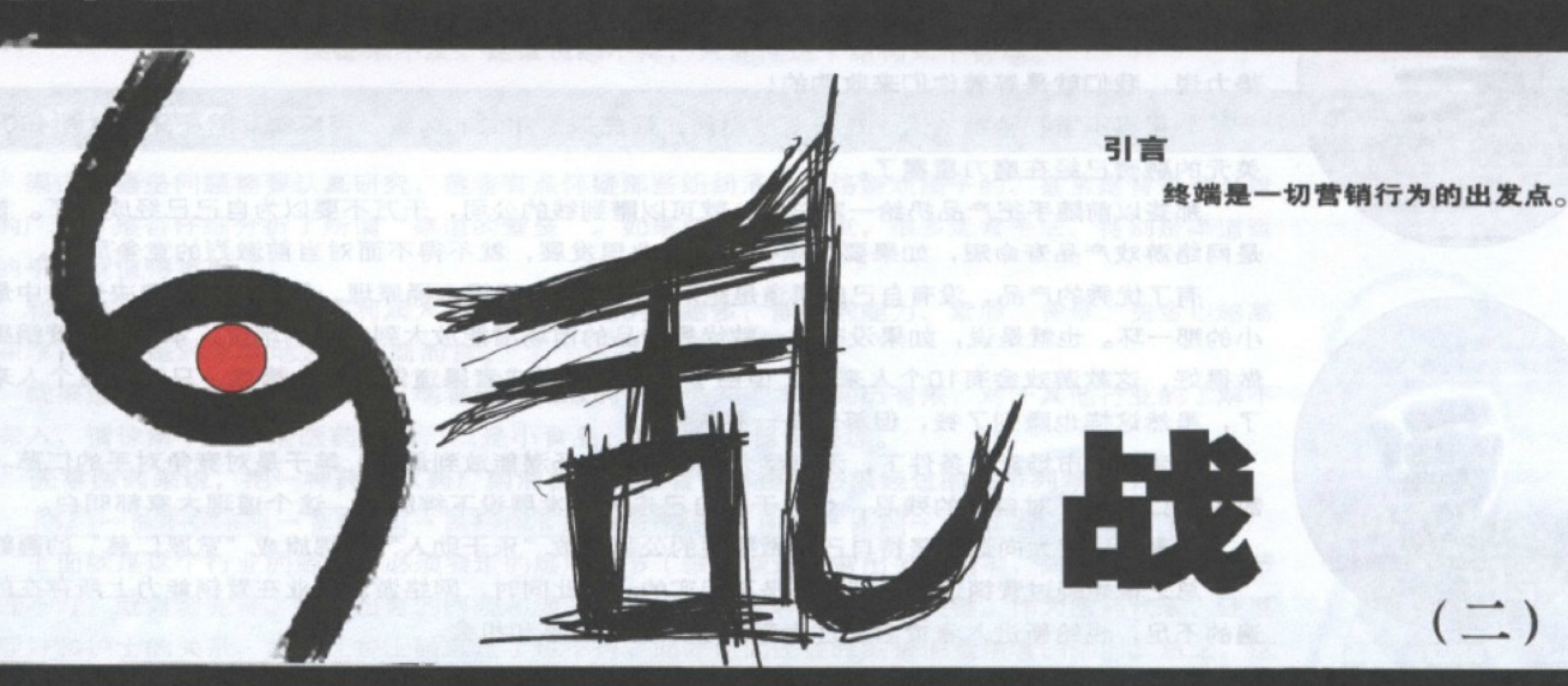
图3

此外，就是关于整套产品的定位，如果说是家庭个人用户，以其接近3000元的价格，我们认为在中国目前无论购买力还是软件市场现状都很难接受，如果是面对单位用户，像经典漫画、育儿百经等占据如此大的比例，也显得欠缺考虑。

编辑点评

从价格上说，与同类知名产品如红旗出版社的《中文电子图书馆——家庭藏书集锦》（10CD、收录3000余册，约10亿汉字，售价：2958元）相比并不算高。但从收集图书的类型、制作的细致程度上比较就略显不足。软件在功能上有所创新，但和当前用户的要求相比较，还需要有更大提升。就电子图书整体现状而言，我们认为可以考虑采用DVD载体，这样特别是对于数据检索将会有很大的意义。

在本文的第一部分，笔者认为即使是对于网络游戏这样的新生经济形态，“渠道为王”的原则仍然是成立的。在本篇中，我们将继续探讨当前网络游戏运营中，在渠道建设上所存在的种种缺失。但在此之前，我们必须先解释一些其他的基本问题。



引言

终端是一切营销行为的出发点。

乱战（二）
一个营销人眼中的2003年网络游戏

■河南 王东

一、什么是正确的企业竞争心态?

大凡成功的企业，在员工守则上大多都有这么一条：不允许在任何场合、任何地点评论同类企业和同类产品。

企业之间的竞争是一种市场竞争，网络游戏行业自然不会例外，市场竞争的原则就是优胜劣汰，冷酷无情。无论你原来是做什么的，背景多么强大，既然要来分这块蛋糕，就要踏踏实实地做好自己的工作，摆平竞争心态。

对于网络游戏行业来讲，这种竞争就是实实在在的人才竞争、理念竞争、价值观竞争、战略方针竞争、执行工作效率竞争、覆盖网吧和软件店数量竞争、产品铺货率竞争、渠道建设速度竞争、店面产品宣传陈列面大小竞争、产品品质竞争、客户服务竞争等，上面所列的竞争种类是按照由重到轻的次序排列的。



摆正竞争心态十分重要，特别是对于那些从网络行业转来的公司而言。

那种刚刚进入网络游戏行业，就大喊着要开辟网络游戏新纪元的公司，笔者很难理解它是不是有健康和科学的竞争心态。如果这个心态调节不好，过高估计自己在这个新兴行业里的实力和地位，而低估了竞争的激烈程度和难度，一将导致公司战略发展计划滑稽可笑；二将造成公司结构设计不合理、管理混乱、各种信息反馈失灵；三将形成急功冒进、好大喜功的错误价值观和发展理念。如果不尽快改变这种不健康的竞争心态，失败只是早晚的事情，你的背景和背后实力越强，失败就来得越快。

在你刚进入这个行业时，甚至还没卖过一块钱的产品，就叫嚣着要开辟这个行业的新纪元，只能是让投资者继续对网络行业丧失信心、认为泡沫还没挤完。



还有那种刚进入网游圈子，市场份额还没领头羊一个零头大的公司，就大大咧咧地宣称自己的竞争对手是这个领头羊，这种扭曲的竞争心态让传统行业的人看了之后，估计非吐血两升倒地而亡不可。在这种心态下，所造成的结果就是急功近利，为了完成一个不可能完成的任务（扭曲的心态下制订的荒谬的战略计划），比如短期内达到在线人数100万等，用尽一切手段去和一个不该去竞争的对手相抗衡，甚至不惜种种严重损害母网站品牌形象的行为。其最直接的举动就是挖对方的墙角，包括鼓动对方“大将”叛变等。

其实越是实力强大的传统行业中的企业，在新进入一个行业时，越是小心谨慎，偃旗息鼓，采取“广积粮，缓称王”的竞争策略。

二、新兴的行业需要研究新的营销理念



从不重视营销到重视，代表着整个行业从幼稚到成熟的客观发展过程。

比如有些网络游戏公司，特别是那些从单机游戏公司转过来的，在以前竞争少、产品少的情况下赚到了钱，心里很得意，甚至大声呼喊：我们不做渠道！我们只重视开发！

说句大实话，在行家看来，这就等于这个公司的老总头上插着草标，大声对潜在的要进入的资本势力说：我们就是等着你们来收购的！

如果再不重视营销的话，在行业成熟前，最先被兼并的非这些公司莫属。君不见盛大那4000万美元的融资已经在磨刀霍霍了。

那些以前随手把产品扔给一家总代，就可以赚到钱的公司，千万不要以为自己已经成功了。首先是网络游戏产品寿命短，如果要继续在这个行业里发展，就不得不面对当前激烈的竞争局面。

有了优秀的产品，没有自己的渠道是绝对行不通的。根据木桶原理，最终的结果取决于4P中最弱小的那一环。也就是说，如果没有把一款优秀产品的市场潜能放大到应有的地位，本来如果营销渠道做得好，这款游戏会有10个人来玩，但由于没有做渠道或者渠道做得极为糟糕，只有三四个人来玩了，虽然这样也赚到了钱，但等于是一种失败。

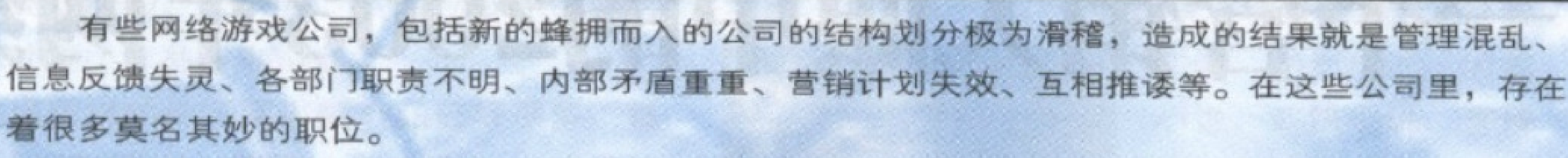
在残酷的市场竞争条件下，没有尽力把产品的市场潜能放到最大，等于是对竞争对手的仁慈。对敌人的仁慈等于对自己的残忍，也等于为自己未来的发展设下绊脚石，这个道理大家都明白。

笔者建议盛大向这些坚持自己不做渠道的公司发放“乐于助人”的锦旗或“宽厚仁慈”的匾额。

总之谁想绕过营销这个环节，都是不现实的。与此同时，网络游戏行业在营销能力上所存在的普遍的不足，也给新进入者或者关注者带来了大量的诱惑和机会。



三、工欲善其事，必先利其器



有些网络游戏公司，包括新的蜂拥而入的公司的结构划分极为滑稽，造成的结果就是管理混乱、信息反馈失灵、各部门职责不明、内部矛盾重重、营销计划失效、互相推诿等。在这些公司里，存在着很多莫名其妙的职位。



第一种就是销售总监这个职位。

很多网络游戏公司都有这样的一个结构：销售总监来管理业务部和市场部。

如果说这个公司是生产型的企业，这样的结构倒也马马虎虎，但偏偏网络游戏公司是一种服务性质的企业（中国区代理），重点在于市场推广和分销规划等方面，销售是其次的，甚至还不如产品部门重要。

在其他行业，市场部是公司营销的中枢和大脑，销售部是龙头。但在网络游戏这个行业，事情则有些不同，特别是对那种用新产品进入市场的公司来说更是这样。



我们以市场部的主要职责为例：

a.制订年度营销目标计划；

b.制订和完善营销信息收集、处理、交流和保密系统；

c.消费者购买心理和行为包括趋势的调查分析；

d.对竞争品牌产品的性能、价格、促销手段等信息的收集、整理和分析；

e.对竞争品牌广告策略、竞争手段的分析；

f.做出销售预测，提出未来市场的分析、发展方向和规划；

g.制订产品企划策略；

h.制订产品价格；

i.新产品上市规划；

j.制订通路计划及各阶段实施目标等；

k.促销活动的策划及组织；

l.合理进行广告媒体和代理商的挑选及管理；

m.制订及实施市场广告推广活动和公关活动；

n.实施品牌规划和品牌形象建设；

o.负责产品部门和销售部门的协调工作。



如果用销售总监来管理市场部，他该怎么来管理和制订年度计划？特别是在当前竞争如此激烈的情况下。

第二种是关于产品经理这个角色。

严格来讲，目前绝大部分网络游戏公司根本就没有实力、也没必要来设定按产品经营设置的组织结构。我看把“产品经理”改名为“潜在的跳槽经理”还差不多。

如果一个公司针对一款网络游戏设定产品经理这个管理角色，这个游戏的特性（特别是寿命）就决定了产品经理只注重制订产品的短期营销计划，不利于企业建立长期而稳定的优势。

世界上第一个产品经营组织结构是宝洁公司建立的，是一个肥皂的项目。肥皂的寿命有多久？一款网络游戏的寿命有多久？

因此，这样设置的直接后果就是产品经理在培养成熟后，会在该产品快没落之时纷纷跳槽，公司哭都来不及。这谁也怨不得，只能怪这个结构太不合理。

四、渠道的壁垒

渠道的壁垒问题需要认真研究，笔者有点怀疑那些纷纷涌进网络游戏圈子的、甚至是背景十分雄厚的厂商，是否仔细分析了所谓“渠道的壁垒”。如果忽视了这一点，很多运营手法、特别是渠道运营的手法就值得推敲了。

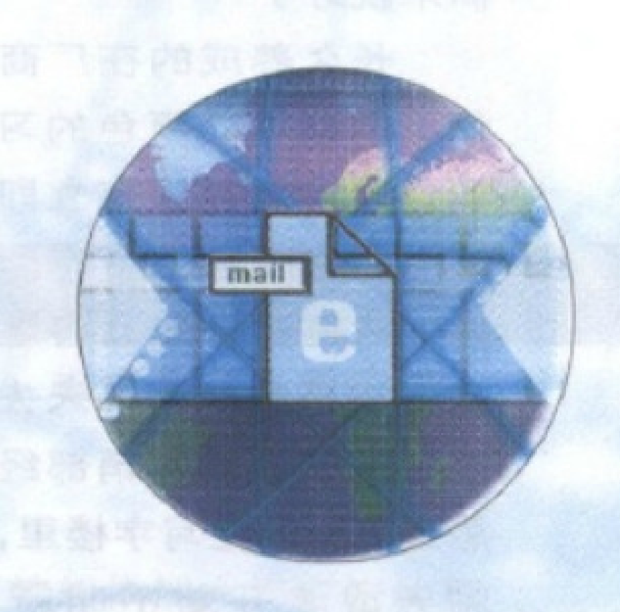
利润是谁都想要的，越是利润大的行业，争抢的人越多，他们的能力、素质、背景、资金也越高越深厚，特别是对于各地方经销商而言。

就渠道建设推广和管理来说，笔者比较佩服的是两类人（本人阅历有限，对于其他行业的了解不够深入，请谅解），一是医药代表，二是小食品、饮料类的区域经理。

先拿医药来说，把一种药品从药厂到消费者（患者）手里所必须经过的环节列举一下：

药厂 → 医药代理公司 → 医院院长 → 业务副院长 → 药剂科主任 → 采购 → 库管 → 药房主任 → 医生 → 患者

上面就是这个行业的经销商必须要走的层层环节（很可能还会冒出另外的），只要其中某个环节处理不好，就肯定完蛋。随时出台的医院和地区卫生机构的种种文件也很关键。作为医药代表，还要处理好和护士的关系，如果让护士给赶走了也不行。此外他们还要时刻警惕竞争者的动向。总之，这是个绝对的弱肉强食的丛林环境。



然后，我们看看一款网络游戏点卡从厂商到消费者（玩家）需要几个环节：

地区总代 → 地市代理 → 零售商（网吧业主、软件店） → 玩家

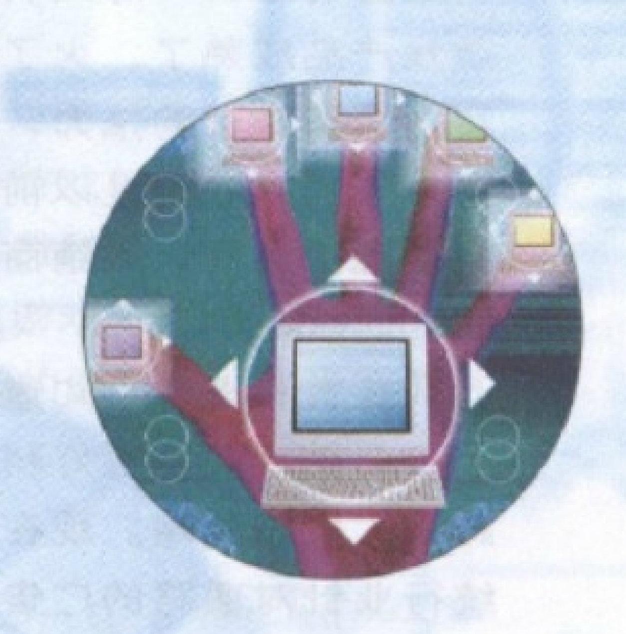
所以说，单就环节的成本上考虑，至少在目前的情况下，游戏点卡经销的壁垒很低。当然随着以后竞争的加剧，不合理的渠道环节被厂商纷纷取消（比如那种专业运营和全国总代之类），留给渠道中间环节的利润逐渐增大，各地有实力的经销商会逐渐注意到这一行业，那时才是网络游戏行业逐渐成熟的时候。

我们再来看看一个经营饮料的地市级经理的渠道分类表格：

全部饮料市场：食品百货零售、文化体育经营地点、交通窗口、学校、个体户、旅游景点、宾馆（酒店、餐厅）、娱乐场所、工厂企业、商业批发场所、部队单位、其他。

食品百货零售	文化体育经营地点	交通窗口	学校
连锁超市和大卖场	运动场	机场	小学
便利店	博物馆	码头	中学
食品店	图书馆	火车站	大专
烟酒店	游乐场	汽车站	大学
菜市场	公园		中专
南北店	艺术馆		技校
酱酒点	剧场、电影院		夜校
			其他

右面的表格没有列举全，只细分了4个大类，其他的8个大类没有写上，我想这些已经足够说明问题了。如果加上物流配送、人员管理、销售代表管理与考核、促销活动等，相对于网络游戏目前的渠道分类和管理而言，不知道要复杂多少倍。而且这仅仅是针对一个城市而言，如果带上周围乡镇、县城等，规模就更不用说了。



我们看看网络游戏的城市渠道分类吧。

全部网络游戏市场			
网吧	软件店	书报亭	批发场所
按行政区或者其他划分	按行政区或其他划分	统一的进货点	N/A

看看这个表格就知道从渠道面来讲（上一个举例是从渠道环节来讲的），网络游戏的渠道壁垒是多么低了。

除了网吧的管理和配送稍微像那么回事外，其他软件店、书报亭在很多城市，都有统一的渠道切入点，比如每个城市的书报亭都有一个或几个统一的进货点。



所以，无论从渠道的环节还是从渠道的分类来说，目前网络游戏的渠道壁垒确实非常低，这就说明还有大量潜在的有实力的地方经销商都未进入。出现这种情况的原因有两个（在一些个别的特别发达省份可能会有稍微高一些的壁垒存在）：一是这个行业不成熟，二是厂商的渠道设计不合理造成利润太低。但同时这种情况也会给有实力的游戏厂商带来很多新的思路和很有效的做法，当然前提条件是必须仔细和科学地分析了渠道中所存在的这些情况。

当然，随着行业竞争的加剧，渠道的壁垒会越来越高，而且渠道壁垒的增高是各地经销商与厂商共同坐大的结果。这样也给现在的很多厂商带来大量的机会——如何建立自己的渠道，如何与渠道上的伙伴共同成长壮大，才是最关键的事情。

那些在这个潮流中实力弱小或者一直注意不到这一点、没有及时改变的厂商，仅仅是渠道的强大

压力，就会让你的产品根本切入不了。不要打算做那种5000人在线就会收回成本的美梦。

五、通路推广的广告策略

通路推广的对象有两个，一是消费者（玩家），二是通路成员。大部分游戏公司缺少的是针对后者的广告。

记得上次以经销商的身份去某个宝岛来大陆开办的游戏公司时，该公司电子商务部的员工对笔者说：开始我们最希望类似你们这样的省级经销商来了，可惜没有！如果每个省当时都有一个你们这样的经销商来就好了！

长久养成的在厂商任何言论面前都不动声色的习惯，才能让笔者当时没有立即口吐白沫摔倒在地上。

问题在于建立各地渠道，需要市场部的人天天去跑，哪个传统行业的营销部经理或副总是天天呆在写字楼里，用QQ聊天或者开着不明所以的会的？都是像大禹治水一样，到了家门都停不了几天。等着经销商愿者上钩？那只有等你的游戏产品成熟了、火了才行。可是没有渠道的推力，怎么火得起来呢？以前是以前，以前就那几个游戏，经销商没有选择，现在呢？

其次是根本不知道新产品上市之前，要制订好科学的通路推广广告策略。现在有的传统行业针对通路的广告直接就是这样写的，也很值得网络游戏行业学习：

为什么各地经销商选择我们的产品？因为：



一看市场机会——介绍产品的市场前景；

二看企业实力——把自身情况介绍一下；

三看产品效果——介绍产品特点、差异化情况等；

四看利润空间——告诉经销商如果经销它，会有怎样的利润空间等情况；

五看市场支持——讲一下公司将如何对市场进行支持、投入多少，特别是投入到地方推广多少等。

注意，上面这5点，不是靠经销商去猜、去自己理解的，而是需要产品推广厂商来一一阐释的。

如果没有这样的广告，又怎么让经销商注意和在那么多游戏中选择你呢？

很多网络游戏厂商做事情很简单，直接扔一个“诚征各地合作伙伴”就完事。当然，只留一个E-mail或电话，架子大的还要经销商写各种简历。拜托，现在不是以前只有几个游戏的时代了，也不是计划经济的年月。

做好了对通路成员的广告分析和策略后，就要考虑如何制订面向广大消费者（玩家）的广告策略了。

广告和促销是营销4P中的一支，制订这个策略时一定要结合产品、价格、渠道这3个因素来考虑。

首先，大部分网络游戏的广告和促销宣传都没有结合“渠道”这一方面，已经属于1+1＜2了。

广告策略要具有战略性，现在很多游戏的广告都属于突然搞个大花样，其后就相形见绌。开始测试时反映不错，可离收费越来越近了，广告和促销活动却越来越跟不上，在线人数慢慢下滑，让人觉得实在奇怪。不知道这样的短视性广告策略造成的恶果，该由谁来负责。

拿一个典型的案例来分析。

目标软件的《天骄——秦殇世界》，是一款国产网络游戏，品质不错，但其主要广告语却让人大跌眼镜：

“玩《天骄》，迎娶POLO轿车！”

相信看到这个广告最开心的人，是POLO轿车的厂商，估计他一边哈哈大笑，一边捶胸叹气：哎，这个世界上怎么不多一些这样的好事啊！如果卖饮料的大喊：“买XX饮料，送POLO轿车！”卖牛奶的大喊：“喝XX牛奶，送POLO轿车！”卖电脑的大喊：“买XX电脑，送POLO轿车！”……那我们岂不是一分钱广告费不用花，就闻名天下了？

这个广告策略所犯的第一大毛病就是广告语带给消费者的产品利益诉求点很可能不是《天骄》，而是POLO！玩家是对POLO轿车和广告上轿车的样子印象深，还是对《天骄》的画面印象深？做奖品类活动的广告，最忌讳的一大原则就是别让奖品喧宾夺主！

第二个大毛病就是奖品的概念和产品（游戏）的概念没有什么内在的联系。请问一款反映秦末中国的游戏，和现代的一辆轿车（而且特别突出了英文POLO）有什么联系？强行扭到一起，是不是有种不伦不类、牛头不对马嘴的感觉？花这么多钱，倒不如把奖品设置成兵马俑、西安古城等的豪华旅游，或者把奖品做成纯金、纯银打造的迷你盔甲、宝剑、仿古兵器等，正好和游戏的内容相符合。比如同时在游戏里奖励该幸运者一身黄金甲、剑，在现实中再奖励他一个！

第三个大毛病就是没有针对该产品（游戏）的产品利益点认知时效来制订广告策略。请问你送过一辆车后，马上面对收费，你该怎么办？按照产品利益点认知时效来说，在收费前这段时期的广告和促销活动应该比初期更大和精彩，这时你难道要送两辆车不成？

如果第二个毛病没有犯就太好不过了，比如初期计划送一身银甲或银兵器，在收费时间段就可以开展送金甲或金制兵器的活动和广告，逐步推向高潮。如果4P理论运用得娴熟一点，可以在初期让所有玩家都可以参加银甲、银兵器的抽奖，要想参加收费时间段左右的黄金甲的活动，等级就必须超过多少多少等。这个等级可以根据产品的特性来定，比如分析一下玩家到多少级才不容易在收费后流失等。

六、广告投放四模式比较研究



1.首先可以排除狂轰滥炸式。笔者在某家公司的发货单上，看到一款台湾省来大陆推广的游戏，简介上写的广告预算居然是2000万，而且几乎全部是媒体投放，通路推广的费用几乎没有。对于这种大款，我实在无话可说。提醒一下，大陆和台湾省不一样，大陆复杂的区域性是台湾一个省根本无法比拟的。这种预算方式就如同在太平洋中心扔下一块无比巨大的石头，预期的效果是打算迅速在日本岛和美国西海岸掀起海啸，并且海啸最好持续2年。

2.细水长流式。除了行业的领头羊和挑战者外，其他厂商都不能采纳。这种投放特征是按波动比较小的广告频率，长时间不间断地进行广告投放，确保消费者（玩家）在任何时候对产品总有一定的印象。

3.虎头蛇尾式。前期高密度轰炸，以确保产品的知名度迅速上升。在达到一定水平之后，逐步减少广告投放，靠间歇性的广告投放对消费者（玩家）进行提示，以确保消费者保持一定的记忆。采用这种策略的网络游戏厂商很多，不过失败的居多。虎头蛇尾是很有风险的一种投放模式，不事先进行科学的分析和合理的预算，不随时积极和警惕地调查广告的到达率和认知率，当市场推广徘徊不前（在线人数呈胶着状态）时怎么办？虎头蛇尾式速度最快，走得好的话效果最好，但需要的是非常高的管理、营销以及调控水平。

4.循序渐进式。前期低密度的广告，在产品投放初期对消费者进行提示，随着市场推广的白热化或产品旺季的临近逐步加大广告投放的力度。有趣的是，很多网络游戏厂商在采用第三种模式后，都迅速变为第四种——稳妥第一吧。

七、广告的到达率、认知率和顾客回头率

在线人数遇到了胶着状态，一直上不去，就要进行基础因素的调查和分析了。在广告宣传方面，主要是以下3个因素。

1.广告的到达率

笔者很怀疑那些一直不停地做广告的游戏厂商，特别是那些市场推广徘徊不前却依然大打广告的厂商是否进行了广告到达率的调查和分析。

广告到达率是衡量广告传播到达目标消费者的有效程度的指标。它能够检测出市场推广中的胶着状态是否由于传播方面的问题：即由于传播方式选择不当，以至于影响了广告信息向目标受众群的成功到达，使得大量广告费白白流失。

调查广告到达率最常用的方式是问卷调查。建议游戏厂商们最好亲自做一下这种调查，不妨在公司所在的城市抽出一些网吧，让业务员准备好小礼品四处出击去对正在网吧玩网络游戏的玩家进行问卷调查，看看你在杂志、报纸、网站上所做的广告的到达率究竟是多少；那些以生活费和零花钱为主的玩家们，是一进网吧就立刻进行游戏，还是慢慢地在浏览网站，就算浏览了，看你的游戏专题的又有多少。

在对网络游戏进行调查的时候，笔者曾让业务员一天8小时泡在一家网吧，他的任务就是跟踪每个网络游戏玩家从进入网吧到出去，在网吧里的所有活动。

这些玩家中，大约80%以上的人的具体流程是这样的：

A.进入网吧走廊或楼梯 → B.进入网吧 → C.扫视网吧环境（比如有无空位、网吧有无新的变化等） → D.来到网吧柜台 → F.拿上机卡到机器上 → G.开机或者已经开机（解锁） → H.直接运行要玩游戏的桌面快捷方式 →

I.玩（大部分人会先开QQ），玩的过程中有以下各类普遍性活动：a.上厕所；b.揉眼；c.站起来活动一下；d.左右环视周围网民在干什么；e.和周围的朋友聊天；f.向网管或者服务员要一些服务（水、饮料、快餐、机器故障等）；g.和网管聊天（上网人少时）；h.和女服务员（男网管）套近乎；i.弹出窗口（或退出游戏）聊会QQ；j.不停地看表或间断性地看表（网吧若有大钟表的话，没发现有玩家看自己的手表和手机，呵呵，很有意思的现象）

→ J.下机 → K.拿上机卡到柜台 → L.和网管或者服务员交谈（70%只谈“多少钱”） → M.出门 → N.出走廊或楼梯

另外20%左右的玩家，基本流程和上面相似，唯一多了一点，那就是浏览网页。很遗憾业务员不是很方便记录每个玩家都浏览了什么网页，所以也无法知晓具体情况。

在本人所在的城市，网吧内海报和宣传品最多的网络游戏是《传奇》、《仙境传说》（RO）和《奇迹》（MU）。

上面玩家在网吧的流程中总共有14个模块，不包括玩家在玩的时候（I部分）的各类活动，网吧内海报或者宣传品能够影响到的模块有A\B\C\D\K\M\N。

其中E部分可以成为促销活动的一部分，F部分完全可以由厂商赠送给网吧制作精美的上机卡（上面有广告），G部分电脑桌面可以设置成游戏的画面，H部分属于渠道服务的环节（不要寄希望于网吧会主

动在每台电脑桌面上放一个你的游戏的快捷方式，天上没馅饼可掉），L部分也可以作为促销活动的一部分（网管和服务员等于是活的广告和促销员）。



在l部分中，a部分只见过《传奇》的海报（连厕所都不放过，可见盛大的成功绝非侥幸），b\c部分很难利用，d\e\f\g\h部分可以成为促销的环节，j部分可以在网吧的大钟表下贴海报（大部分被RO抢走，不清楚是有意还是无意的），惟有i部分是可以在腾讯做广告的，而且还不一定一直跳出来让玩家看到。

其中特别要留意l模块的f部分，这是所有具有大型品牌形象优势的门户网站最值得注意的，这里也是这些网站把长期积聚的强大的品牌拉力顺利释放出来的关键所在。

在这里要提醒所有游戏人一句话：

终端是一切营销行为的出发点！

要彻底研究透一个普通的消费者在终端的消费行为。

在此建议那些还没有注意过这些或没仔细调查就蜂拥而入的厂商，趁早进行盘点，准备撤出这个行业。



坦白地讲，与传统行业的消费者行为相比，网络游戏消费者在终端的消费行为单一而且便于掌握，调查也方便，渠道单一，并且很少各种外来因素干扰，比如行政干预等。

简单的一个公式：

一款游戏的销量=该游戏平均单一终端的广告（海报、招贴等）数量占该终端所有游戏广告数量的百分比×市场总量

大家可以统计一下，看看《传奇》平均在单一终端的广告数量占该终端所有广告数量的百分比是不是和他所占的市场份额相同。

这个百分比是随着竞争的加剧成曲线变化的，比如网吧开始就只有《传奇》和《奇迹》的广告，随着《仙境传说》的广告进入，其他两个的百分比也出现了变化。

网络游戏的渠道发展还远远没有成熟，这也给了很多厂商机会。

拿国内碳酸性饮料来说，城市里基本上是百事可乐和可口可乐的天下（农村和乡镇也有非常可乐），几年前在青岛市曾经发生了两家可乐公司为了争夺在一个零售点放置太阳伞而动手打架的现象。

什么时候网络游戏行业传来消息，在某某城市的某某网吧，出现两个游戏的经销商或者分公司人员为了争夺在网吧内放置广告，而发生争斗。那么这就是一个行业开始成熟的标志了。

视野

PC MAGAZINE
(《个人电脑》英文版 2003年04月22日)



根据著名的调查公司加德纳G2最近的一份报告，超过2000万人已经安装了广告软件（adware，是间谍软件的一种类型，它报告宿主的行为以便提高有目标的广告效果），而这仅仅是所谓间谍软件的一部分，而且是很不精确的数据。像双击（DoubleClick）这样的公司使用叫做cookies的很小的文件来跟踪你在网上的活动。其他的公司，例如WinWhatWhere公司，销售一种叫做关键字记录仪（key loggers）的软件，可以让别人看到你的每一次击键动作。特洛伊木马软件例如后门（Back Orifice）和网络公共汽车（NetBus）等可以让黑客们不仅能跟踪你的行为，甚至还可以直接控制你的计算机。

保护自己的最好方法就是安装一个能够识别和清除这些间谍软件的程序。我们测试了9款软件包，它们号称可以清除一切东西——从cookies到广告软件甚至是木马。如果你非常在乎自己的隐私，那么这些工具能够提供基本的保障——即使你已经在自己的机器上找到了间谍软件，想要手工清除它们也是困难的。一些间谍软件包含反删除功能，它们可以重新安装自己的文件。而反间谍软件则可以彻底清除它们。

正像病毒的研制者们那样，互联网上的黑客在开发间谍软件方面从目前来看也成功地保持着领先水平。我们在这里测试的产品没有一个能够达到反病毒软件必须达到的基本标准。然而，它们仍然有助于控制从你的机器向外传播的信息流。并且既然很多这样的工具都是免费的或者提供免费的扫描功能，我们建议你至少扫描一下自己的系统，看看里面究竟有些什么。

CNET.com
2003年05月12日



我们喜爱这款设计得非常漂亮的苹果iPod（30GB）的几乎所有方面，但是它的电池寿命应该更长一些。优点：最好的设计和界面；非常棒的播放列表特性；清澈、可调整的音色；与PC和苹果Mac机都能够进行平滑的文件同步；组织得非常好的联系人列表；甚至包含游戏功能；以及其他的作为外部驱动器的各种功能。缺点：不能接收FM调频广播，也不能录音；虽然设计了线性音频录制功能但并没有激活；在6月份之前不会包含USB套件；由于体积限制而有所折衷的电池寿命。

我们不得不承认，苹果新一代iPod MP3播放器确实非常酷，它有着小巧的外观，轻触背光按键和非常简便的操作。这些特性一定会驱使很多人毫不犹豫地购买，但是那些担心电池性能和与Windows之间同步功能的人仍然会迟疑。总而言之，这款机器的前景很不错，但是我们希望那些仔细的购买者在打开他们的钱包之前先阅读我们的评论。iPod售价：400美元/30GB。

很难想象那种开着花车在大街上撒光盘的行为，你们的广告到达率分析了吗？计算成本了吗？

奉劝一下那些游戏人，营销是踏踏实实的行动+智力活动，如果你确实想要卖你的游戏产品（当然不排除有的厂商有钱没处花，为社会做贡献的情况），就老老实实地脱下名牌西服，走出写字楼，亲自到终端去体验和观察分析（包括以后的分销规划、渠道建设管理等）。



2.广告的认知率

第1步调查了到达率后，还远远不够。有很多消费者（玩家）会说对广告有印象，但对其中的利益诉求点却没有同感。对于游戏广告投放来说，让消费者看到了广告却不能促成玩，也是一大失败。它同样使得市场推广胶着不前，所以除了调查到达率外，还要调查广告认知度。

广告认知度，是指目标消费者（玩家）在接受到广告所传达的信息后，产生购买和行为（玩）的有效程度的衡量指标。如果广告的到达率合格而认知度不合格，则说明是广告在打动消费者（玩家）的力度上不够，这可能是广告方案不够完善，比如玩家对广告的诉求点没有共鸣、广告投放的力度不够、广告设计有问题等。

这时，厂商便需要考虑更换广告方案或加强广告投放力度了，以便在保障到达率的基础上强化广告诉求的认知度。

3.顾客的回头率



一个游戏产品，通过广告等手段使消费者达成了首次玩，这还不能算成功，还需要再仔细观察，了解消费者的回头率。

消费者的回头率是指消费者在选择某种游戏后，经过一个使用周期，愿意再次来玩的频率，它是衡量该游戏忠诚度的重要指标。

回头率，估计所有游戏厂商都进行了调查，它通过技术监控可以得到，这也是唯一一个坐在写字楼里不出门就能够得到的数据。

如果回头率非常低，对公司来说是极其危险的信号。因为这种市场推广胶着状态，就不一定仅仅是广告本身的原因，很可能还包含了产品本身的问题。在这种情况下，广告投放得越多，损失越大。

好了，这7个前提的基本问题讨论完了，下次我们将具体讲述目前国内网络游戏厂商在渠道方面所存在的的各种缺漏。

（未完待续）

tom's hardware guide
2003年05月13日



Athlon XP已经从原来的强力而有价值的竞争者的形象滑落成了一只毫无生气的纸老虎，尽管我们的测试工程师只是对AMD所采用的挑衅性的型号标识方案表示了自己的怀疑。然而在另外一些方面，AMD最新的Athlon XP 3200+仍然拥有一些新的特点，包括200MHz前端总线（FSB，原文如此）以及nForce2芯片组对于双通道DDR400的支持。Athlon XP 3200+是著名的XP系列的第16款处理器（运行在2250MHz的2800在我们看来并不能算数）。它代表了AMD Athlon发展历程的第10个阶段，这是别的处理器架构所无法达到的一个壮举。由于Athlon架构的设计发布于1998年——那时它给奔腾Ⅲ以迎头痛击，AMD已经对这款处理器做了非常大的调整以便用它来和Intel的奔腾4抗衡。Benchmark的测试毫无疑问地指出：XP 2800+也许是这颗处理器恰如其分的标签，假如AMD仍然想步步紧跟Intel奔腾4的脚步，它不会给任何人带来困难。但是3200的标示确实显得太过分了，特别是Intel正在为它的低频率P4引入更高的前端总线频率。

我们呼吁AMD为它的新Athlon XP修正产品编号。如果他们所购买的产品并非如包装盒上所标示的那样，消费者将会逐渐丧失对于AMD的信任。

ZDNet
2003年05月12日



公众一直要求微软说明他们认为人们能够对自己"拥有"的内容做什么。这里在"拥有"两个字上用双引号是因为即使你拥有内容的物理载体（一张CD、一本书等等），你也从来不曾拥有内容本身。然而微软一直对此话题保持沉默。这家公司最近在其媒体中心操作系统上对于DVD刻录的限制表明了他们在这个问题上的态度。在最初锁定在机器上录制电视节目的功能之后，微软最终选择了让版权所有者决定节目是否能被刻录在DVD上并在普通的DVD播放机上观看。与微软的沉默相对应，苹果公司的音乐商店和它的公平回放（Fairplay）权力政策已经使得该公司在这个问题上走在了微软的前面，并且可能在消费者能够对于他们所购买的内容做些什么方面树立标准。Fairplay允许你购买并下载任何歌曲或图片用于个人用途。这种用途被定义为可以在最多3台电脑上播放，可以无限制地与iPod同步，可以无限制地刻录单个歌曲，最多10次用自定义的列表刻录CD等等。我们还不确定微软将如何实现同样的事情，但是我们希望看到他们的尝试。我们需要针对所有人的解决方案，而不仅仅是企业。

坚如磐石，稳似泰山？ Windows XP稳定性深入研究



■广东 GZ

前言：在前几期里我们详细讲述WinXP的常用功能，但对于一个家庭普通计算机用户来说，升级到WinXP的根本意义在那里呢？无疑是其更强的安全性与稳定性。谈到这点，就不得不提到WinME。实际上微软在2000年时对于是否推出WinME一直是犹豫的，没有人比他们更了解16/32位混合代码会带来怎样无穷尽的问题。但当时迫于市场的压力，微软匆忙抛出了WinME。从理论上说，WinME甚至只能算是个东拼西凑的半成品操作系统，软件兼容性不如Win98，安全稳定性不如Win2000，典型的高不成低不就。当然下场也不用多说：只是在微软操作系统的长河里荡了个小涟漪就消失了。但这个失败的产品对微软并非毫无意义，至少它完全验证了Win9X内核已不适应当前计算机环境，彻底坚定了微软将个人操作系统全面转移到32位内核的计划。事实上它的推出成为微软为WinXP实行新技术的试验田，如其首创的系统还原功能等都被完整地应用到了WinXP中，从而给最终用户带来了更安全稳定的功能。所以正是WinME加速了WinXP的诞生，而WinXP的诞生，结束了微软一直被人攻击的个人操作系统存在严重安全性与稳定性隐患的问题。

第一部分 鱼与熊掌如何兼得——WinXP安全稳定性的设计思想

微软自有视窗操作系统以来，一直无法在稳定性和兼容性之间达到统一，就像鱼和熊掌不可兼得。虽然微软已决定将个人操作系统完全转至32位平台，但显然它必须做到尽量兼容现有的软件环境，这是Windows赖以存活的基础，所以新操作系统稳定性提高的前提依然是先解决兼容性。而事实上，WinXP的兼容性相当良好，这得益它的设计思想。

通常程序员在设计新的程序时，会考虑程序的兼容性，一般情况是采取对以前代码兼容的方式。这样带来的直接后果就是程序效率极差且易出错，WinXP的兼容性设计摒弃了这种方法，而是另辟途径来解决软件兼容性问题，那就是虚拟机。只不过WinXP不叫它虚拟机，而叫兼容模式，但实质是一样的。在每个可执行程序的快捷方式属性栏中都有一个兼容性的选项（图1），详尽的解释及实例请参见本刊2003年第8期《新系统下经典老游戏重玩全攻略》一文。WinXP中保留了一个数量大概为1200多个的软件列表，如果你运行此列表上的软件，WinXP无需做任何设置就会自动调用相应兼容模式来运行这个程序（尽管这是发生在幕后而你可能毫无察觉）。事实上WinXP会给每个在兼容模式下运行的程序都加载一个虚拟机，这样非常占用内存，尤其是Win2000兼容模式，而且由于是虚拟机，那么在运行效率上就必然有所损失，这些都要靠硬件性能去弥补。

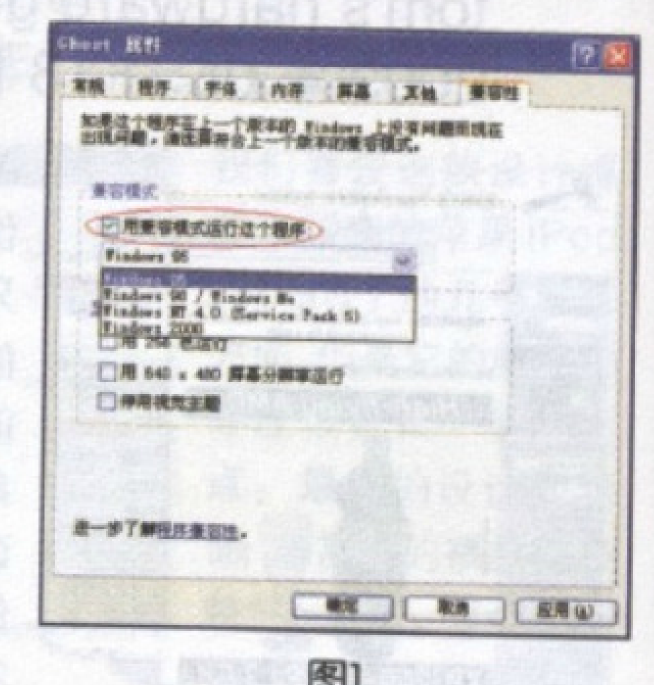


图1

好在虚拟机的实际使用上兼容性很不错，而最终成品的WinXP，稳定性和兼容性终于首次都达到了相对的高度，于是微软终于鱼与熊掌兼得。毫无疑问，WinXP这种兼容性设计是成功的，虽然这并不是什么创新的技术（前有JAVA，后有VMWare等），但微软实际上已完全认可了这种利用虚拟机技术的设计思想，最能反映这种想法的行为就是收购Virtual PC了。总之，WinXP这种兼容性为前提的设计思想使得个人操作系统终于可以顺利地迁移到32位平台，使得个人操作系统的稳定性有了实现的基础，当然它也是靠飞速发展的硬件性能才可能实现的，如果不了解这种设计思想，你就无法真正理解WinXP。

第二部分 青出于蓝胜于蓝——WinXP安全稳定性的实用技术

为了保证系统的稳定性，WinXP运用和创新了若干的实用技术。除了像执行代码按核心和用户两种模式分离执行（它的运用可有效保护系统内核），通过虚拟内存管理器来管理虚拟内存和物理内存（用于规范应用程序

对内存的使用，避免了内存冲突）、并行dll支持（提供安装多个不同Windows组件版本的机制且可并行运行，用以解决常见的“dll Hell”问题）等不可见操作的底层技术外，更有不少为用户设计的实用可管理的工具。

一、错误恢复技术

根据第三方对Win2000的测试统计结果，编写拙劣的程序和有缺陷的设备驱动程序是导致系统出现问题的主要原因。因此WinXP对计算机硬件资源的管理变得更为严格，但同时也更为灵活。不过WinXP在对于硬件资源灵活处理的表面下却是更严格的检测和管理，在WinXP始推出时，其硬件兼容测试表就使得一大批硬件落马，一时各大IT论坛上谈论如何安装XP成为热潮。紧接着有人发现，XP对于硬件极小的暗伤也异常敏感，能使98/2000安然运行的内存却被XP坚决拒绝。这些都反映了微软决心将错误扼杀在源头的决心。

这方面比较典型的例子就是不少用户即使安装上了WinXP却无法正常运行，会频繁地自动重启，这就是典型的硬件兼容问题。如果新装多个版本的干净系统都是如此，基本上可排除软件环境的原因。这时建议你先在安装XP系统时连上微软的网站进行硬件兼容测试。也可以尝试将主板的BIOS升级到最新后将系统最小化来安装运行，重点检查内存和电源这两个设备，有条件的话用替换法来检查，通常仔细使用这种方法可排除掉不能满足XP稳定运行的硬件，从而使机器最终能够稳定运行XP。

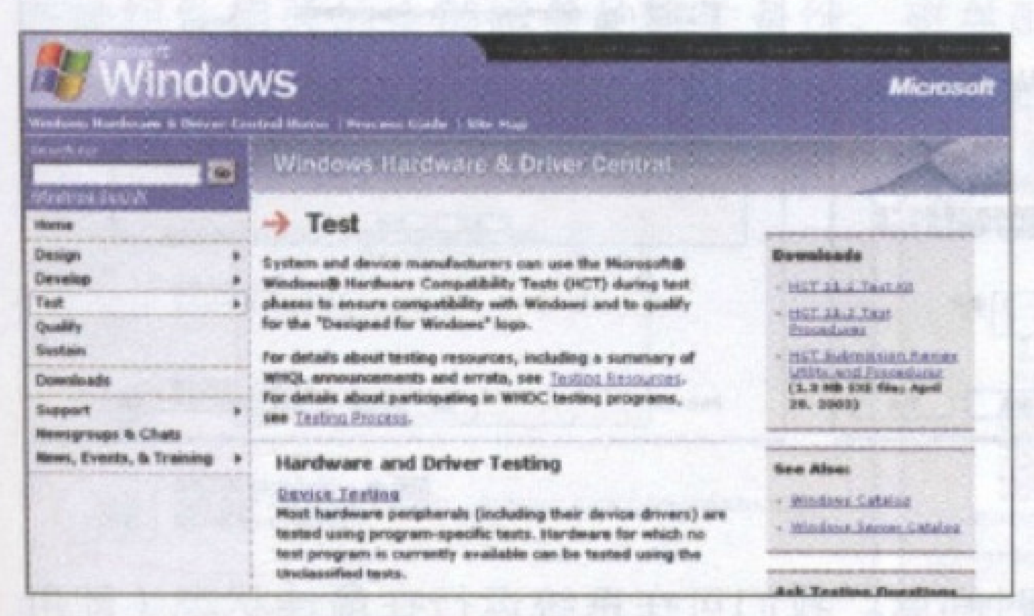


图2

同时为了对付编写拙劣的程序和有缺陷的设备驱动程序所带来的错误，微软WinXP的兼容认证（HCL）也变得更加严格。微软的Windows Update Web站点保留有一个定期更新的已知问题设备驱动程序数据库（http://www.microsoft.com/whdc/hwtest/default.mspx，图2），在安装新硬件之前访问该站点，WinXP中的“阻止缺陷驱动程序”功能即可阻止安装可能导致问题的驱动程序。最后就是微软推出的一系列错误恢复技术——

图3

1.驱动程序回滚

通过WinXP的兼容认证（HCL）是麻烦而又费力费钱的事情，所以绝大多数设备驱动都没有通过HCL。因此，为避免有缺陷的设备驱动程序造成的系统错误，WinXP为用户提供了方便的“驱动程序回滚”技术。在你升级驱动程序时，先前驱动程序的一个副本会自动保存到系统文件夹下的一个特殊子目录中。这样，当用户更新驱动程序而导致系统运行不稳定时，管理员就可使用“驱动程序回滚”功能将该设备的硬件驱动恢复到更新之前的状态。当然，这一功能完全可通过后面提到的“系统还原”工具实现，但使用“驱动程序回滚”功能，无疑在恢复操作上更灵活简便。

“驱动程序回滚”的使用方法相当简便。进入控制面板，双击打开“系统”选项进入“系统属性”对话框。在“硬件”选项卡中，点击“设备管理器”按钮，打开“设备管理器”窗口（图3）。在设备列表中展开要还原的硬件项目，右键点击要还原硬件，在弹出菜单中选择“属性”选项（图4），进入“属性”对话框。选中“驱动程序”选项卡，点击“返回驱动程序”按钮，系统弹出一确认对话框，选择“是”按钮（图5）。在等待一会儿之后，你就会发现该设备驱动程序已经恢

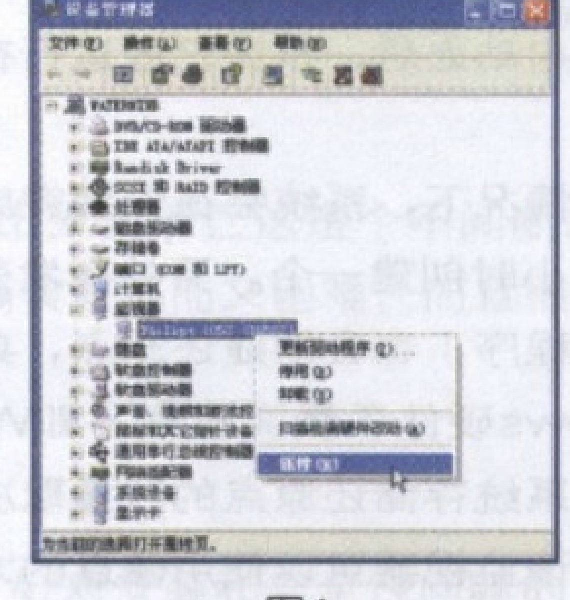
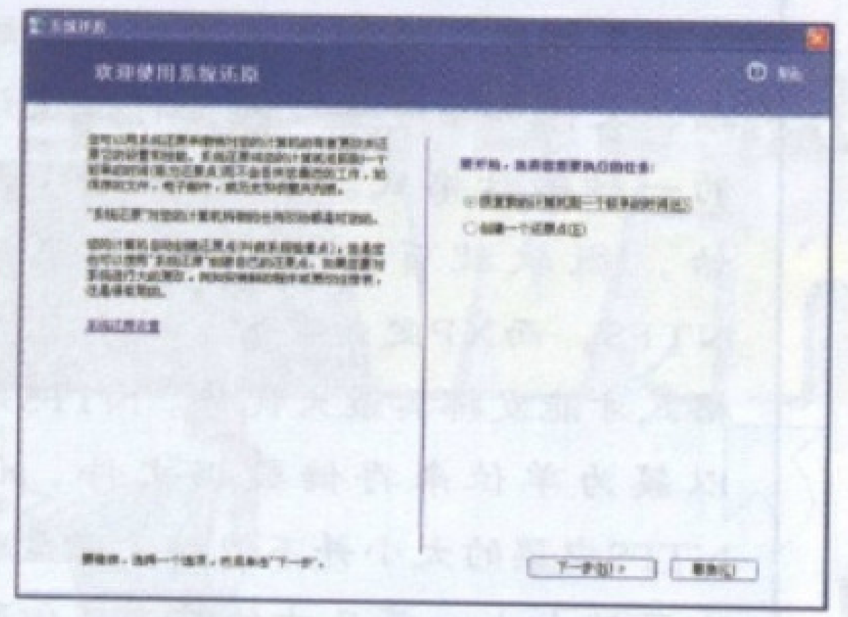

图4

图5

NTFS——WinXP稳定性的基础

NTFS是WinNT内核系列操作系统支持的、特别为网络和磁盘配额、文件加密等管理安全特性设计的一种磁盘格式。自Win2000开始，微软就开始推荐大家使用NTFS，而XP更是要配合这种磁盘格式才能发挥其最大优势。NTFS是以簇为单位来存储数据文件，但NTFS中簇的大小并不依赖于磁盘或分区的大小。簇尺寸的缩小不但降低了磁盘空间的无谓消耗，还减少了产生磁盘碎片的可能，使越来越大的磁盘管理变得简单。NTFS支持文件加密管理功能，可为用户提供更高层次的安全保证。由于NTFS格式决定了XP中磁盘配额、用户权限和个人文件加密（请参看本刊2003年第6期《Windows XP多用户管理》一文）等基础安全功能是否可用，所以实际上NTFS就是XP系统安全性的先决条件，如果不使用NTFS格式，XP的安全就无从谈起。而在现在的计算机环境中，由于网络技术的飞速发展，是否安全越来越成为计算机稳定性的一个主因，安全与稳定在某种意义上界限已经模糊融合了。如果你想保障你的XP系统稳定地运行，NTFS是必要的选择，因为它是其他技术运行的基础和保障。

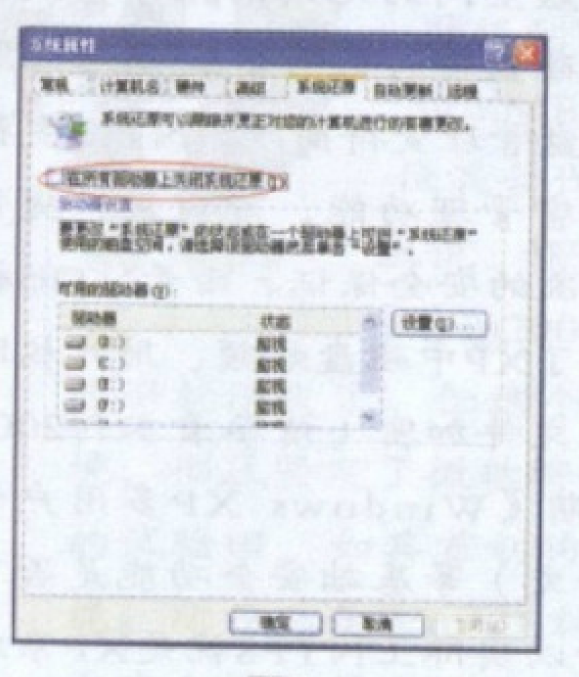
复到安装前的状态了。这里有个例外要注意，“驱动程序回滚”功能可回滚任何设备的驱动程序，但不包括打印机。这是因为打印机的驱动程序配置并不通过设备管理器完成，而是通过控制面板中的“打印机和传真”项目实现。


图6

2.系统还原功能

系统还原向导可帮助用户撤销对计算机进行的错误设置，将系统还原到初始设置状态，并且不会丢失用户最近的工作成果，例如保存的文件、电子邮件、历史记录及收藏夹列表等。从理论上说，系统还原能够恢复用户在控制面板中对计算机所做的任何错误设置。这一工具对于WinXP新手来说非常实用。选择开始菜单中的“程序”→“附件”→“系统工具”→“系统还原”，即可启动系统还原向导（图6）。

在使用系统还原前，应先对系统还原监视器的状态和参数进行设置，在图6中点击“系统还原设置”链接，进入“系统属性”对话框。在“系统还原”选项卡中，要确保“在所有驱动器上关闭系统还原”复选项为未选中状态（图7）。图7中“可用的驱动器”列表中显示了监视器在各驱动器上的当前运行状态，如果状态为“监视”，则说明系统还原监视器已在该驱动器上运行，用户可还原恢复该驱动器上的设置，通过点击“设置”按钮，可对系统还原监视器状态进行设定，还可修改还原功能使用的磁盘空间（图8）。在打开某一驱动器上的系统还原监视器后，该监视器会自动监视此驱动器上的程序文件（例如.exe或.dll文件），如果用户意外删除了这些受监视的文件，或者这些文件受到破坏，它可以还原到更改前的状态。


图7

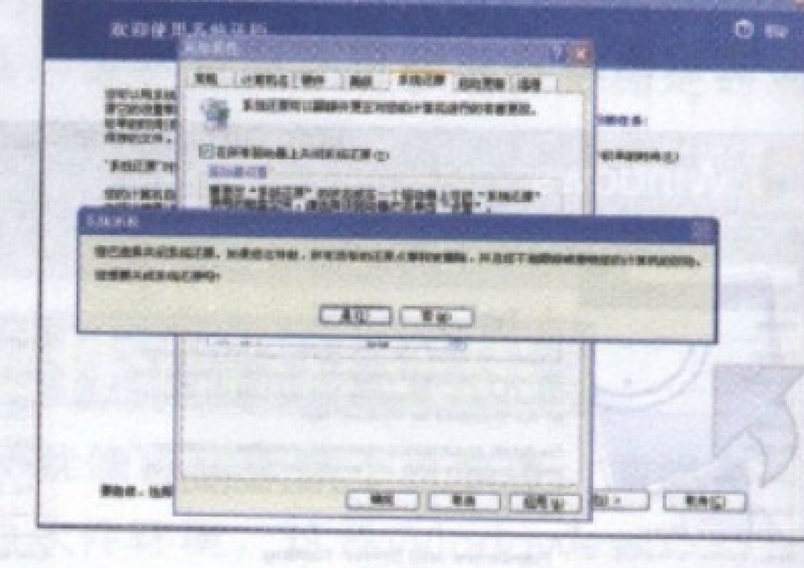

图9

图8

这里注意的是，你不能单独停止系统安装分区的系统还原功能，一旦关闭它也就关闭了整个系统还原功能（图9）。同时，系统会警告你关闭还原功能将删除所有的还原点。

完成了对系统还原监视器的设置后，就可创建还原点了。所谓还原点，是指用户希望将系统恢复到初始状态的某一时间点。我们可在系统运行在最佳状态（即用户最满意状态）下或将要对系统做比较大的改动（例如修改注册表）之前创建一个还原点，以便以后将系统恢复到这一时间点。创建还原点的方法是，在系统还原向导中选择“创建一个还原点”选项，并单击“下一步”按钮，向导提示用户输入此还原点的描述（图10），输入完成后，单击“创建”按钮，系统即提示还原点已创建，并显示新还原点的相关信息（图11）。

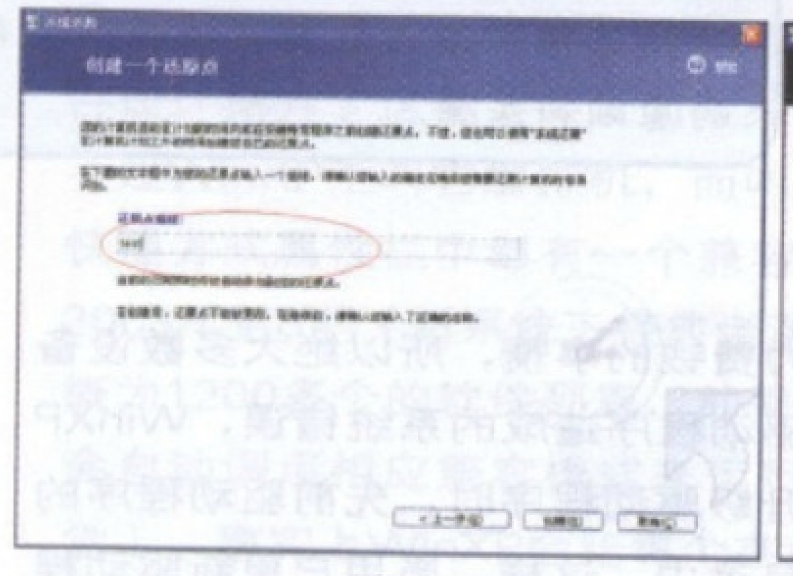
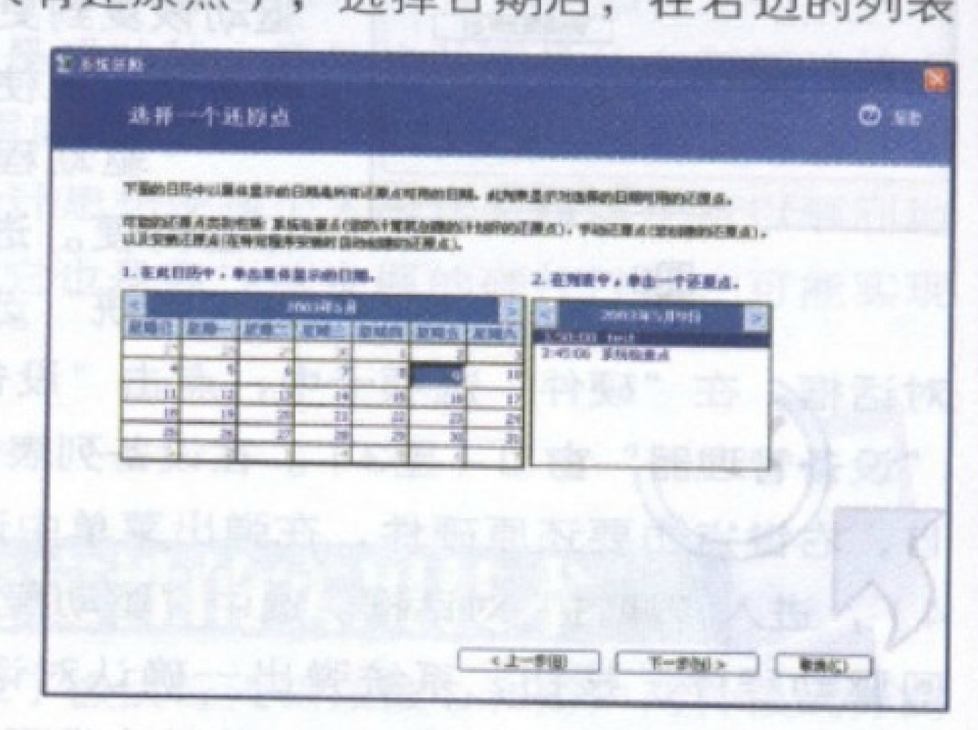
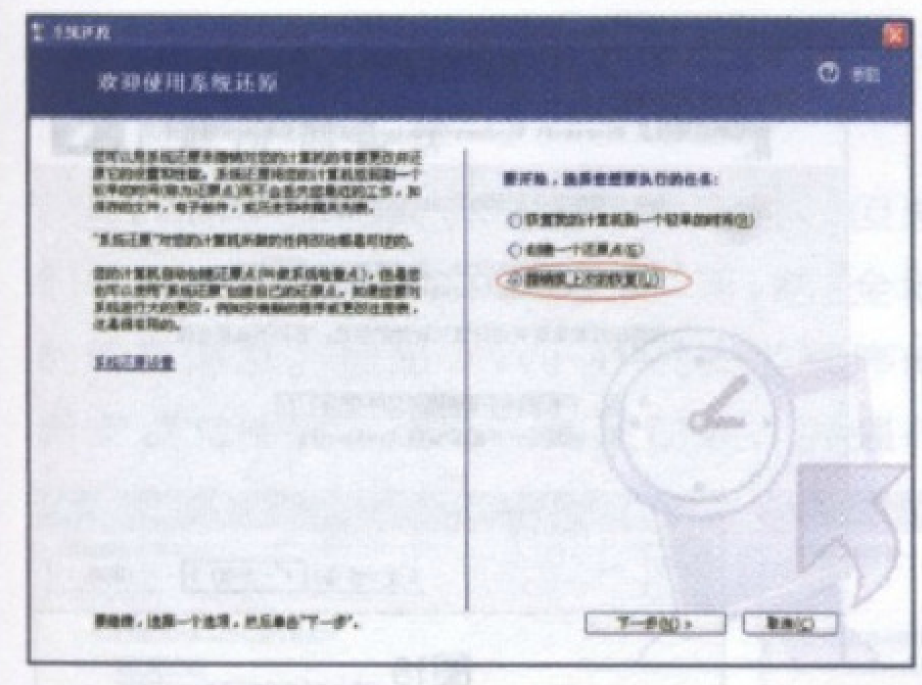

图10


图11

同理在系统还原向导中，可选择“恢复我的计算机到一个较早的时间”选项来恢复还原点。点击“下一步”按钮。这时，该向导会提示用户选择一个恢复的还原点，它以日历形式显示（黑体表示该天有还原点），选择日期后，在右边的列表中选择要恢复到当天的还原点（图12），然后单击“下一步”按钮。这时，系统出现该还原点确认信息，单击“下一步”按钮后，系统开始恢复工作，待计算机重新启动之后，系统已经运行在创建该还原点时的状态下了。

在WinXP新安装的情况下，系统会在安装完成后的第一次启动创建一个还原点，此后每24小时创建一个。另外在发生重要系统事件时（例如安装应用程序或驱动程序）也会创建还原点，典型的例子是当检测到用户正安装未经Windows硬件质量实验室（即WHQL）标记或验证的驱动程序时进行创建。系统存储还原点的数量取决于用户在设置系统还原监视器状态时，指定该监视器可以使用磁盘的大小。系统还原的操作

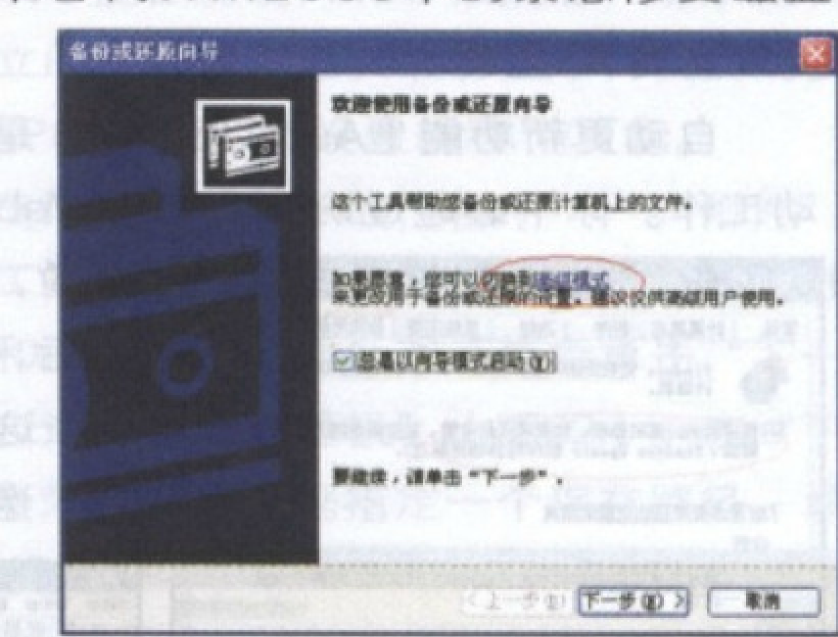

图12


图13

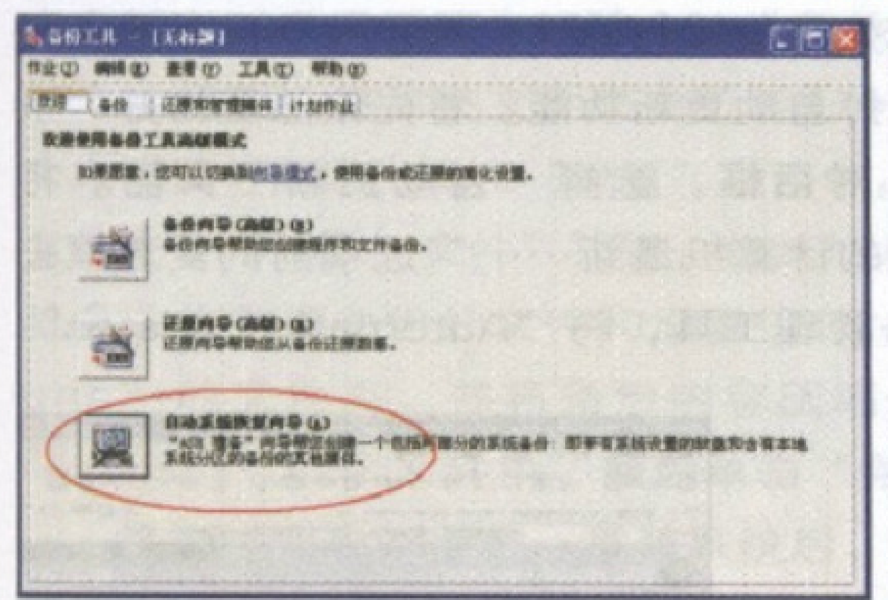
是完全可逆的，只需在系统恢复操作完成后，再次进入系统还原向导，选择“撤销我上次的恢复”选项即可（图13）。

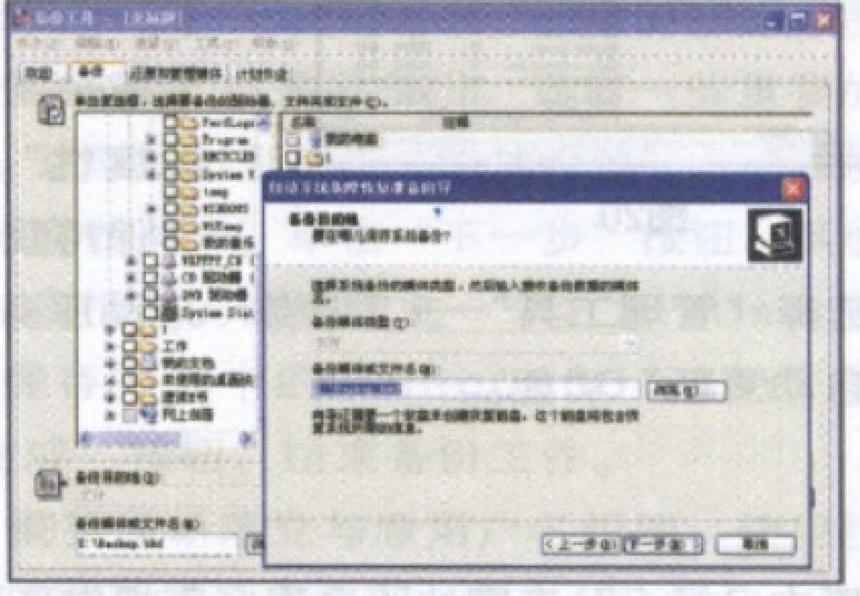
3.系统自动恢复

自动系统恢复（Automated System Recovery，ASR）是WinXP提供的功能更为强大的系统恢复工具，它提供了即插即用机制，对注册表的即插即用部分进行备份和恢复。在各种灾难恢复情景下，例如硬盘发生故障，所有的配置参数和信息都被丢失，你便可使用ASR恢复机器上的数据备份。WinXP使用ASR来替代Win2000中的紧急修复磁盘（Emergency Repair Disk，ERD）的功能。ASR是ERD在功能上的完善和技术上的延续，从系统恢复效果和使用简便性方面分析，有了很大的改进。不过根据工作原理，ASR只恢复系统本身和Windows系统卷（分区），而不能恢复其他用户数据，所以只有肯定在其他任何恢复方式（如系统还原向导、驱动程序回滚等）操作失败后，才能使用ASR恢复系统，以避免大量用户数据和文档的丢失。


图14

在使用自动系统恢复功能之前，必须先对Windows系统以及当前的运行状态进行备份。这一准备工作可以使用“自动系统故障恢复准备”向导来完成。当我们使用该向导对当前系统状态进行备份时，它会自动创建ASR备份并提示创建ASR磁盘。其中，ASR备份将包括系统状态、系统服务、与操作系统组件相关的全部磁盘的有关备份、磁盘配置（包含基本卷和动态卷）以及如何完成恢复信息的文件；而ASR磁盘将包括启动Windows所需要的启动文件，以便当Windows无法启动时使用ASR磁盘进行启动。


图15


图16

运行ASR向导的方法是，选择开始菜单中的“程序”→“附件”→“系统工具”→“备份”，打开“备份工具向导”窗口，可直接单击“高级模式”进入“备份工具”对话框（图14）。在“欢迎”选项卡中，点击“自动系统恢复向导”方形按钮（图15），系统运行“自动系统故障恢复向导”，点击“下一步”按钮。在“备份目的地”对话框的“备份媒体或文件名”栏目中输入备份的路径及文件名，然后点击“下一步”按钮。在下一对话框中，向导提示备份过程中需要创建ASR磁盘（图16），然后点击“完成”按钮完成备份操作，并根据提示插入磁盘。当备份操作完成后，系统状态备份即完成。

当系统出现错误而无法启动时，你可以用WinXP安装光盘启动计算机，在设置文本模式部分出现提示时，通过按“F2”键进入还原部分（图17），提示你插入ASR磁盘。将磁盘插入后系统开始读取ASR备份文件中的磁盘配置，并将还原启动计算机所需的全部磁盘签名、卷和最少量的磁盘分区。要注意的是虽然ASR试图还原全部磁盘配置，但在某些情况下，它是不可能还原全部磁盘配置的。然后ASR将安装Windows的简装版本，并使用前面创建的备份自动开始还原操作。

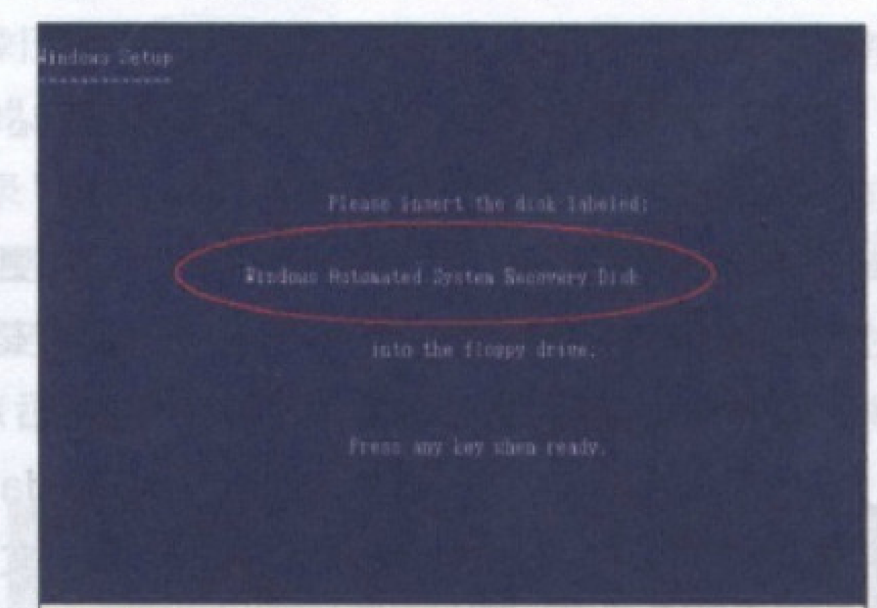


图17

二、多种系统更新技术

Windows系列操作系统的特色之一就是补丁和更新不断，从出生到消亡这是个不间断的过程。不过这个会伴随Windows一生的更新工作如果全靠用户自己主动去完成的话，确实繁琐而又困难，而且很难做到及时和有效率。所以在WinXP中，微软提供了多种系统更新方式。

1.动态更新

“动态更新”功能通过提供设备兼容性升级、驱动程序升级、针对安装和安全性问题的紧急修补，提高了系统

的可靠性。在微软认为应该向用户提供动态更新包的时候，会通过Windows Update Web站点提供给用户。如果你在安装WinXP时选择了动态更新选项，安装程序会从微软站点下载经过升级的设备和应用程序。此外，企业和组织也能从中受益：IT管理员可下载一个囊括所有用户需要的动态更新包。功能的具体应用十分简单，在你安装WinXP时，保证机器已经连上了互联网，在进入动态更新的步骤时选择"是，下载更新的驱动安装文件"选项即可（图18），安装程序就会连上Windows Update站点下载最新的文件。

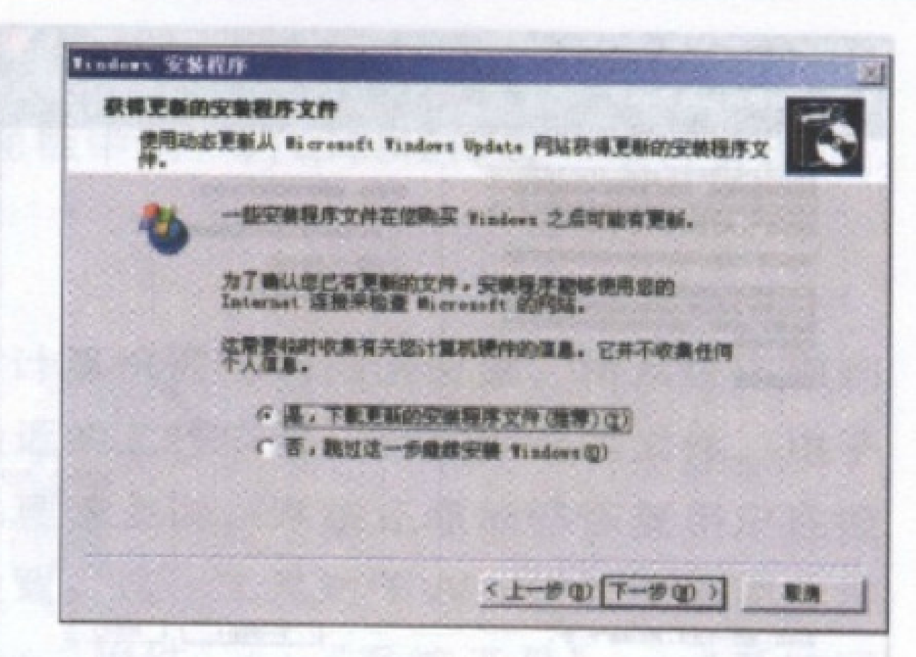


图18

2.自动更新

自动更新功能（AutoUpdate）是一个计算机更新选项，它的好处是既不会打断用户上网，又避免了繁琐的手动工作。你不必通过访问专门的Web页面来下载升级文件，也无需定期检查更新情况。如果在升级文件下载完毕之前，Internet连接发生中断，系统还可自动恢复这些下载。在升级文件下载到PC上后，用户可以选择需要的文件进行安装。

这一功能在WinXP新安装后是默认打开的。进入控制面板，鼠标双击打开"系统"选项进入"系统属性"对话框。选择"自动更新"页面，在这里可设置"自动更新"功能的具体工作方式，恢复曾拒绝的更新等（图19）。不过，微软的技术风格一向夸大其辞，虽然"自动更新"功能对于宽带来说影响较小，但实际上拨号上网用户的更新过程却如同噩梦，所以如果你对打补丁这类工作非常熟悉，可考虑关闭掉自动更新功能。首先依然是打开"系统属性"对话框，选择"自动更新"页面。将"保持我的计算机最新……"选项前的复选框去掉勾选。然后进入"控制面板"，选择"管理工具"→"服务"启动服务管理工具，将"Automatic Updates"服务停用（图20）才可完全禁止"自动更新"功能。

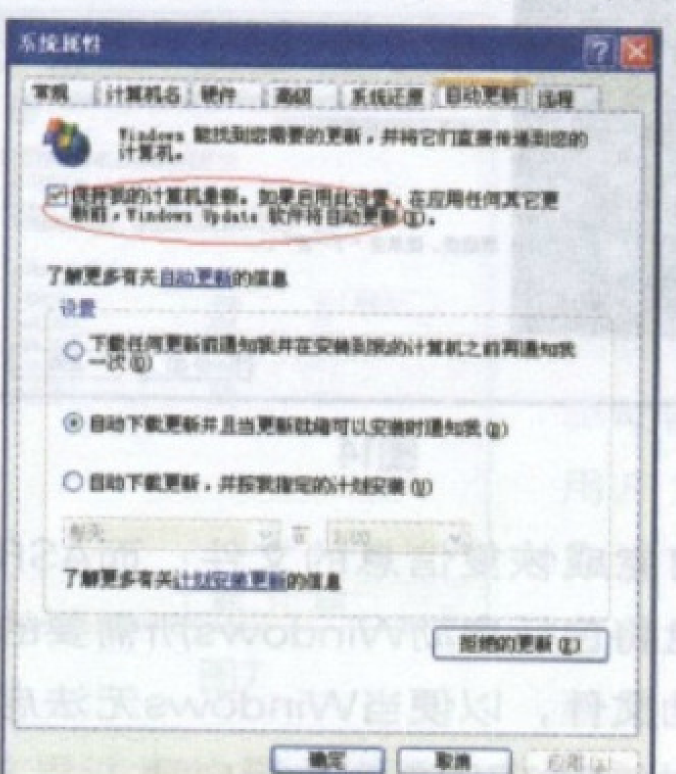


图19

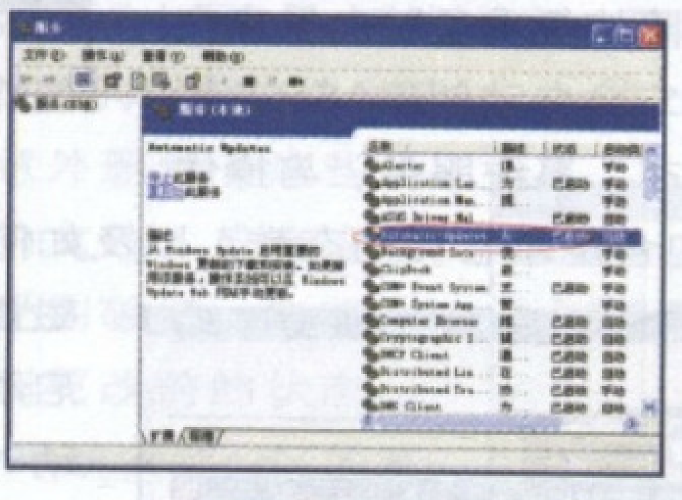


图20

3.Windows Update

Windows Update为安装光盘上原本已经十分丰富的驱动程序库提供了更多的驱动程序支持。Windows Update是WinXP的一个在线扩展，为众多产品增强（例如服务包、设备驱动程序和系统安全性更新）提供了一个集中的获取位置。例如，如果你安装了一个新设备，即插即用功能将会在本地计算机和Windows Update上（如果你的计算机连接到了Internet）搜索相关驱动程序。如果系统在Windows Update上找到了某个经过升级的驱动程序，将下载并进行安装。

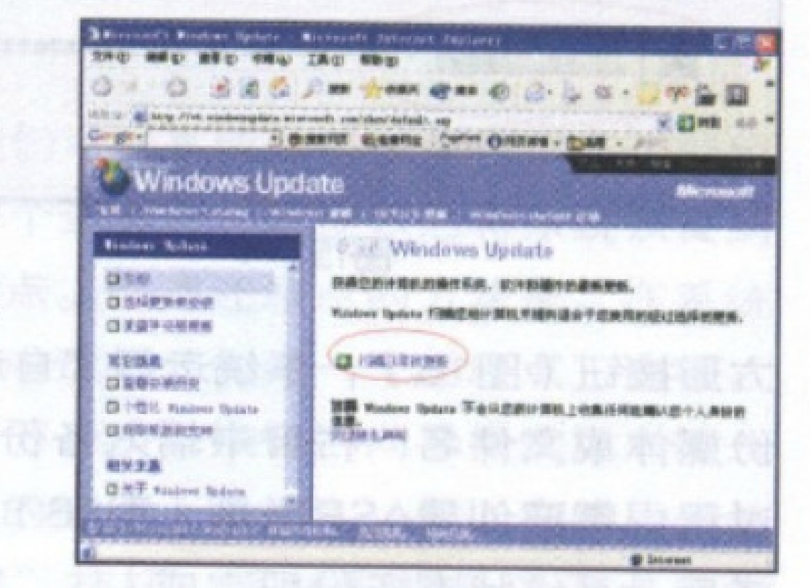


图21

此功能通过Windows Update网站实现的。如果要访问这个网站，直接在开始菜单中选择"Windows Update"。进入网站后点击"扫描以寻找更新"（图21），程序就会自动扫描你的系统。在扫描完成后，你所有可用的更新都将会显示在左侧的列表中，你可以有选择地安装。补丁安装完成后一般需要重启动电脑，之后系统会相对安全稳定得多。不过凡事都有例外，有些补丁程序可能会和你正在使用的什么软件有冲突，如果在安装某个补丁后系统不稳定或工作不正常，可在启动电脑的时候按F8并选择进入安全模式，然后卸载该补丁。通过Windows Update安装补丁后，你可能会在Windows目录下发现一些奇怪的文件夹（如果你打开了文件查看选项的"显示隐藏文件"选项），这些文件夹的名称一般是"$NtUninstallQ******$"，在这个文件夹中保存的就是相应补丁的卸载程序，如果你要卸载一个补丁，就必须保留相应的卸载文件。如果硬盘空间紧张且不准备卸载任何补丁，才可直接删除这些文件夹。

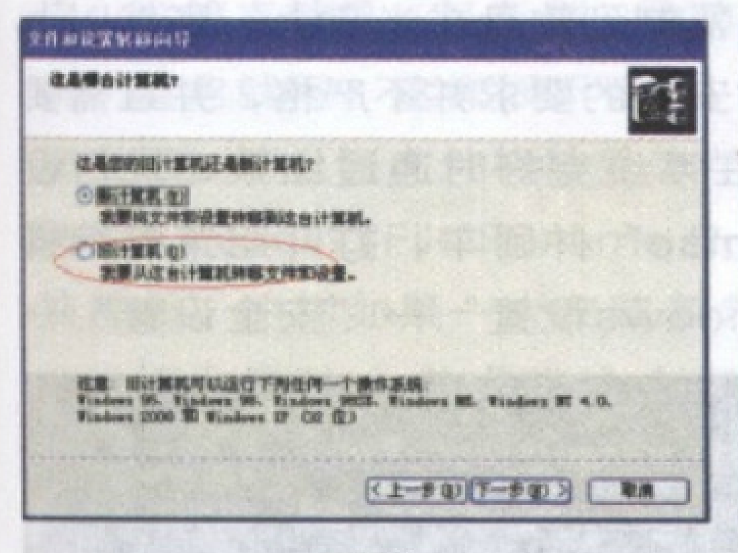
第三部分 百尺竿头再进一步 ——WinXP安全稳定性深入探讨

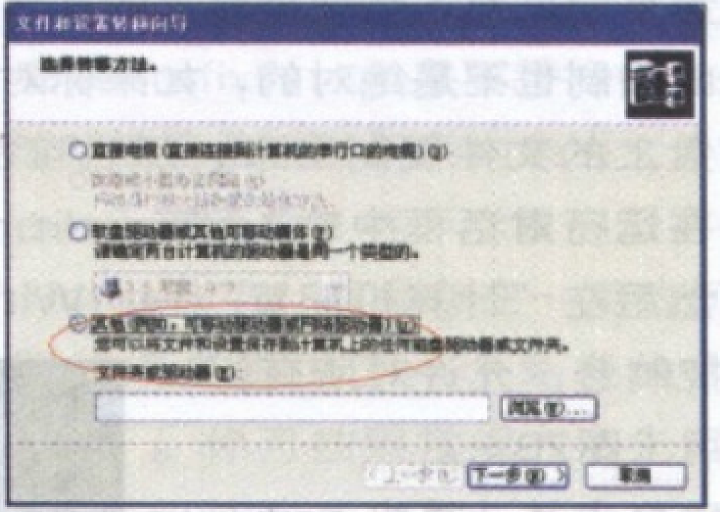
对于WinXP在Win2000基础之上进行的一些稳定性改进，我们已经有了基本的了解。不过仅仅只简单地依靠这些工具未必能解决问题，所以我们不妨更深入地对保持、恢复WinXP作一些进阶技巧的研究。

一、错误恢复的进阶技巧

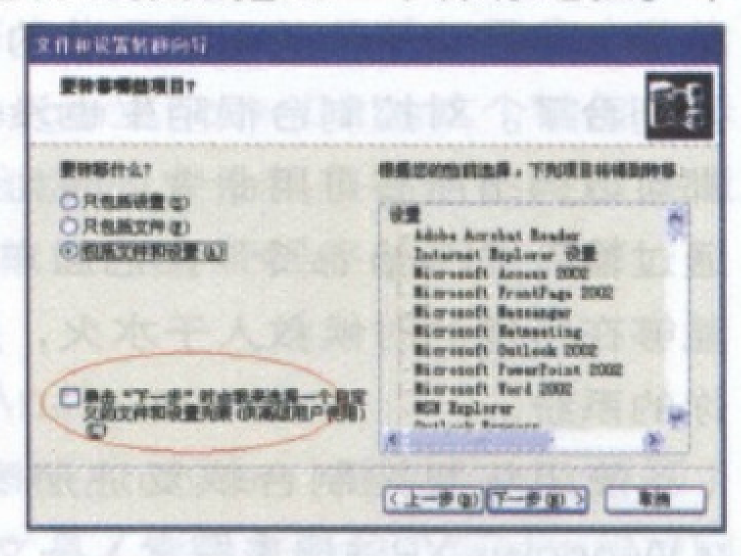
1.进阶的备份

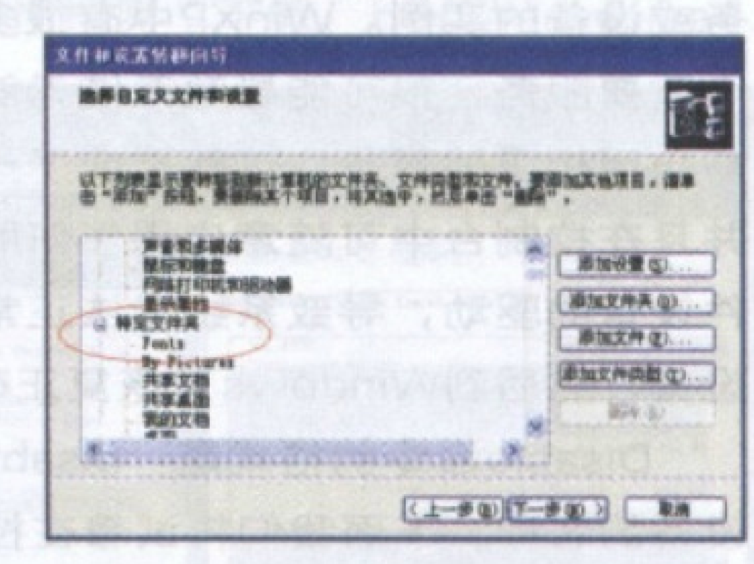
WinXP虽然具有很强的稳定性，但总也会有崩溃或无法启动的情况，所以重装系统的情况不可避免。过去，我们在重新安装Win9X系统时，可以完全地在原基础上进行重装，安装程序会自动地继承原有注册表，保留用户设置的所有信息。但是，WinXP的安装程序却没有这样的修复式安装功能，而且如果用户在原分区重装，系统会强制更新安装文件夹、建立新的注册表，并强行删除上次安装后生成的系统文件夹和程序文件夹中的所有文件。重新安装完成后，用户得到的是一个全新的WinXP系统，过去所有的设置信息将不复存在。所以只有特殊的备份手段才能在重装WinXP系统后，继承上次安装后建立的注册表和已安装的程序，我们就要使用WinXP的“文件和设置转移”功能。


图22

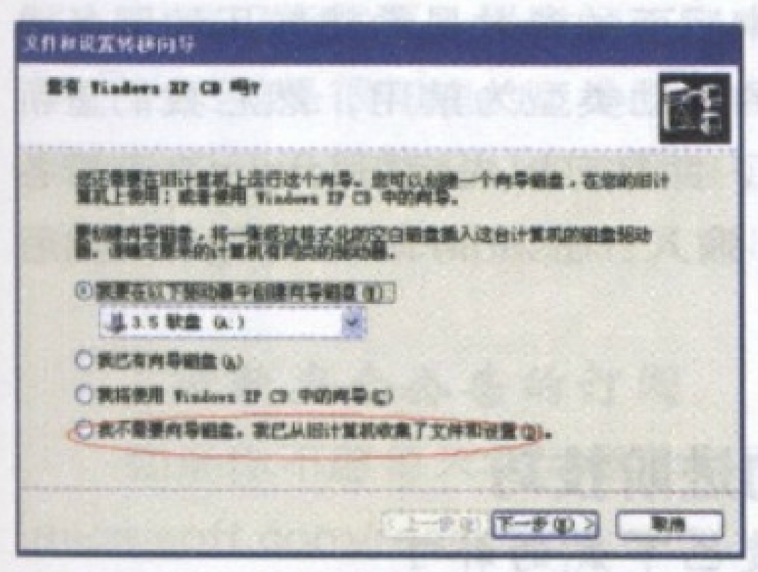

图23

首先选择开始菜单中的“程序”→“附件”→“系统工具”→“文件和设置转移向导”，进入“文件和设置转移向导”对话框后单击“下一步”按钮，选中“旧计算机”（图22）。在“下一步”选择数据传输方式，选择“其他”，并在“文件夹或驱动器”输入框中为备份的数据指定一个保存路径。单击“下一步”按钮，选择需要备份的项目（图23）。在此选择“包括文件和设置”选项，并选中“单击‘下一步’时由我来选择……”选项（图24）。继续单击“下一步”按钮，选择备份的文件和设置信息。在所有备份项目中，“特定文件夹”部分占用的空间最大，如果不是格式化硬盘再重新安装WinXP，这部分内容都可以采用后面介绍的方法进行恢复。所以在这里可将它们全部删除（图25）。但是，在系统文件夹中可能有一些重要文件需要备份，还有一些重要的个人设置可能没出现在“设置”项目中，这时可分别单击“添加设置”、“添加文件夹”和“添加文件”按钮，将其加入备份列表。单击“下一步”按钮，系统就会收集需要备份的文件和设置信息，在指定的位置建立一个名为“Usmt2.unc”的文件夹，并将备份内容压缩保存在其中的“Img00001.dat”和“status”这2个文件中。最后单击“完成”按钮，结束备份工作。


图24

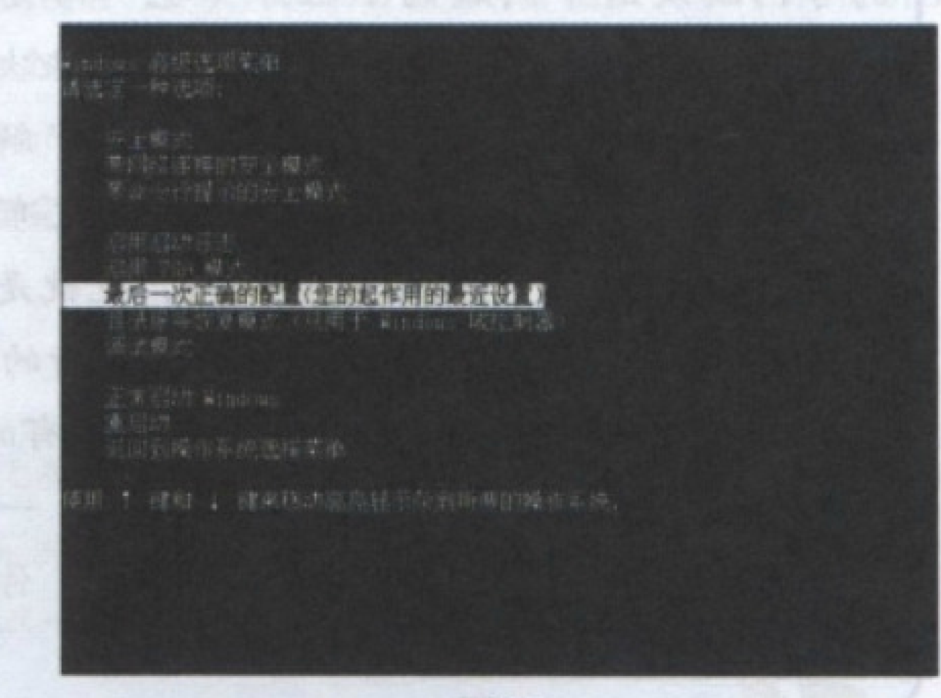

图25

恢复过程也不困难，重装系统后，需要重新建立与原用户名相同、使用权限相同的用户账户（请参见本刊2003年第6期相关文章）。进入“Documents and Settings”文件夹可以看到，已改名的原用户配置文件夹与重建的用户配置文件夹会同时存在。如果有用户的配置文件夹事先没有修改名称，则该用户的配置文件夹会自动加上“.windows”变成新的名称。此时删除其中的“All Users”文件夹和各个以用户名命名的文件夹，将重新安装前改名的文件夹修改回原来的名称即可。此时并不能恢复所有配置，还需重启计算机后以管理员账户登录系统，再次运行“文件和设置转移向导”。在“文件和设置转移向导”对话框中，选中“新计算机”选项，然后单击“下一步”按钮，选中“我不需要向导磁盘……”选项（图26）。继续单击“下一步”按钮，选中“其他”选项，并输入备份时设定的保存路径。然后单击“下一步”按钮，向导即开始恢复工作。此工作完成后注销并重新登录，原用户的设置就完全恢复了。


图26

2.恢复控制台

WinXP并没有提供像Win98下Scanreg这样的注册表手动恢复工具，而是采取了更为主动的故障恢复技术。WinXP在每次成功启动后都主动保存配置设置。一旦系统由于某些原因不能启动时，它就会使用保存的“上次的正确”设置来启动计算机，以排除新硬件或新软件带来的问题。当然你也可以在系统启动时按F8键进入WinXP的启动菜单，自己选择“最后一次正确的配置”选项来启动机器（图27）。但有时使用这


图27

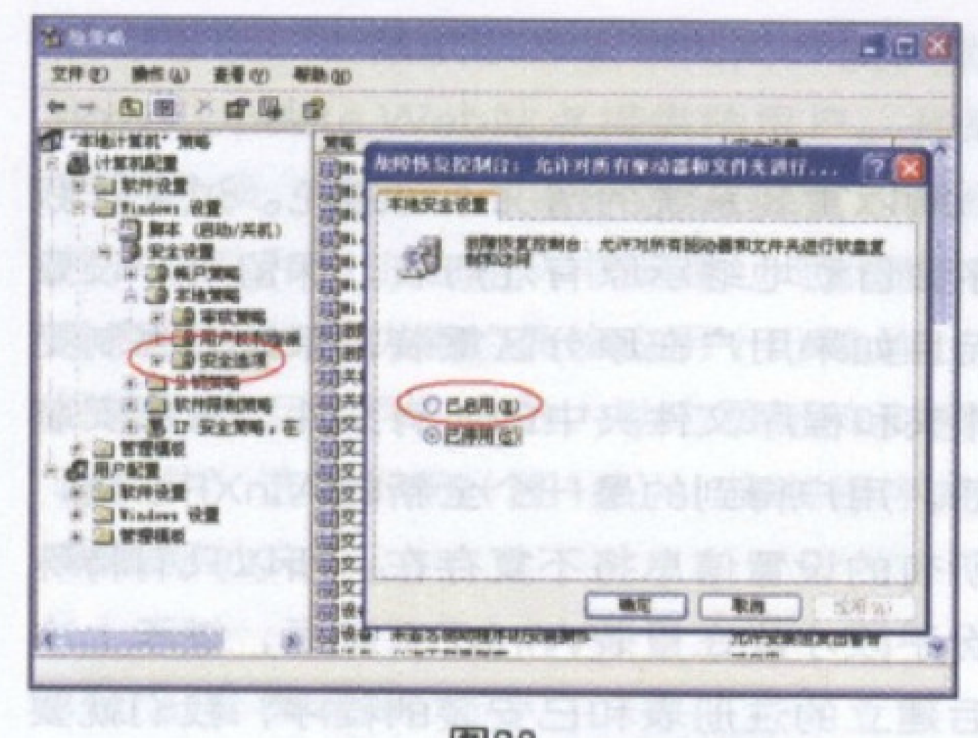


图28

一方法依然无法进入系统，安全模式也无法进入，那就只得使用恢复控制台（Recovery Console）了。用系统安装光盘启动电脑，然后在安装程序的选单中按“R”选择修复，就能进入控制台。

需要注意，由于安全缘故，控制台下你只能“有限制”地访问硬盘：你只能访问根文件夹、Windows系统文件夹、可拆卸存储介质（如光驱，软驱）。并且在控制台环境下，只能把文件从软盘或光盘向硬盘复制，而不能把硬盘上的文件复制到软盘或光盘上。当然以上所说的限制也不是绝对的，如果你对安全的要求并不严格，并且需要把硬盘上的文件复制出来，那也可在系统完好时通过组策略进行设置。在运行对话框中输入“gpedit.msc”并回车，打开组策略编辑器。然后在“计算机配置”→“Windows设置”→“安全设置”→“本地策略”→“安全选项”下找到“故障恢复控制台：允许对所有驱动器和文件夹进行软盘复制和访问”，双击并启用（图28）。

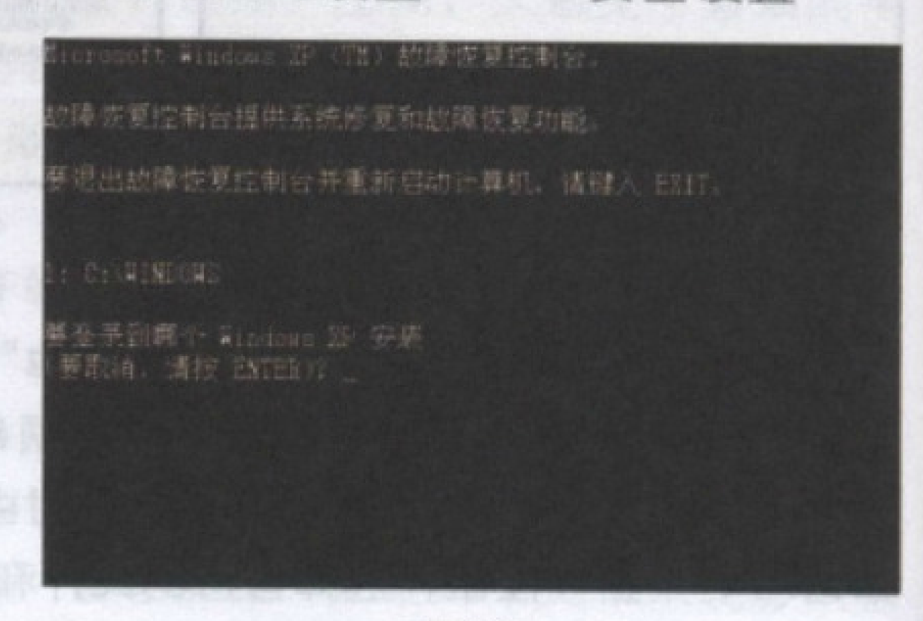


图29

进入控制台后会看到登录界面（图29），这里显示了计算机上已安装的操作系统。选择一个你想要进入的，按下相应编号并回车。在这里你还需要输入管理员密码，当屏幕上出现“c:\windows>”（或者是其他路径，这取决于你的系统安装的位置）的提示符，就说明已经成功进入控制台了。对控制台很陌生也没关系，只要输入“Help”并回车，随时都可以列出所有可用命令。而如果要了解某个命令的具体用途，则可以通过输入“Help 命令”然后回车得到。故障恢复控制台的功能很强大，能够在特殊的时候救人于水火，用心去掌握它，将有很大几率成功挽救你的系统。

图30

使用恢复控制台恢复注册表的实例，请参考本刊2003年第4期《Windows XP注册表探索》一文。这里讲述一个利用控制台禁用某个服务或设备的实例。WinXP中有很多重要的系统服务，如果不慎禁用了一个重要服务，很可能导致系统无法启动，而无法启动系统后你也无法重新启用相应的服务，这就造成了一个恶性循环。好在我们还有控制台，并且在控制台中可随意启用任何服务。还有一种情况，你更新了某个硬件设备的驱动，导致系统无法正常启动，那你也可以在控制台中禁用该设备，然后到Windows下恢复正确的驱动程序。在这里我们要用的命令是“disable”。

Disable命令的格式是：disable [service_name | device_driver_name]。其中后面的参数是希望禁用的服务或设备的名称。下面我们将试着在控制台中禁用Messenger服务，并设置该服务的启动类型为禁用，然后我们重新启动它。进入控制台中，在禁用任何服务之前最好明确你的操作会带来什么后果，并且可以先运行listsvc来查看各种系统服务的运行状态，在这里应该看见，Messenger服务是启动的（图30）。输入“disable messenger”然后回车，这时Messenger服务已经被禁用，你仍然可通过“listsvc”命令看到。

Hotfix和Service Pack:

通常我们更新的系统补丁有两种：Hotfix和Service Pack（SP）。Hotfix是针对某一具体问题而发布的专门解决这个问题的小程序（也叫修复程序）。由于微软频繁地发布各种Hotfix补丁，依次安装各种Hotfix补丁在操作上非常繁琐。微软为了解决这个问题就开始发布Service Pack，包含了自发布之日全部的Hotfix补丁。SP补丁不是累加的，也就是说，对于一个新安装的操作系统，只要安装最新的SP即可。如果已经通过Windows Update安装了所有的Hotfix补丁，那么还需要SP吗？答案是肯定的！一个典型的例子是有名的WinXP任务栏假死的Bug，你找不到解决它的Hotfix补丁，除非安装SP1。

二、系统更新的进阶技巧

1.保存和再次安装已下载的补丁

很多用户是拨号上网，每次重装系统后Update都要花不少的时间和精力，不过Windows Update下载的所有补丁程序在安装成功后都会被自动删除，如果下载的文件能保存起来以便日后重新装系统时使用就好了。于是微软提供了另一个方法。进入http://windowsupdate.microsoft.com，在左侧面板中点击“个性化Windows Update”，选中右侧的“在相关主题下显示到Windows Update目录的链接”，然后保存设置。现在再看看左侧的面板，你可以看见，在相关主题列表下增加了一个“Windows Update目录”的链接（图31），进入后点击右侧的“查找Microsoft Windows操作系统的更新”并选择你要查找的

操作系统和语种，选择好后点击“搜索”，所有可下载的更新就全部找到了。这些更新不用你亲自挨个地下载，只要分别点击，加入到下载篮子，就可一次性全部下载。

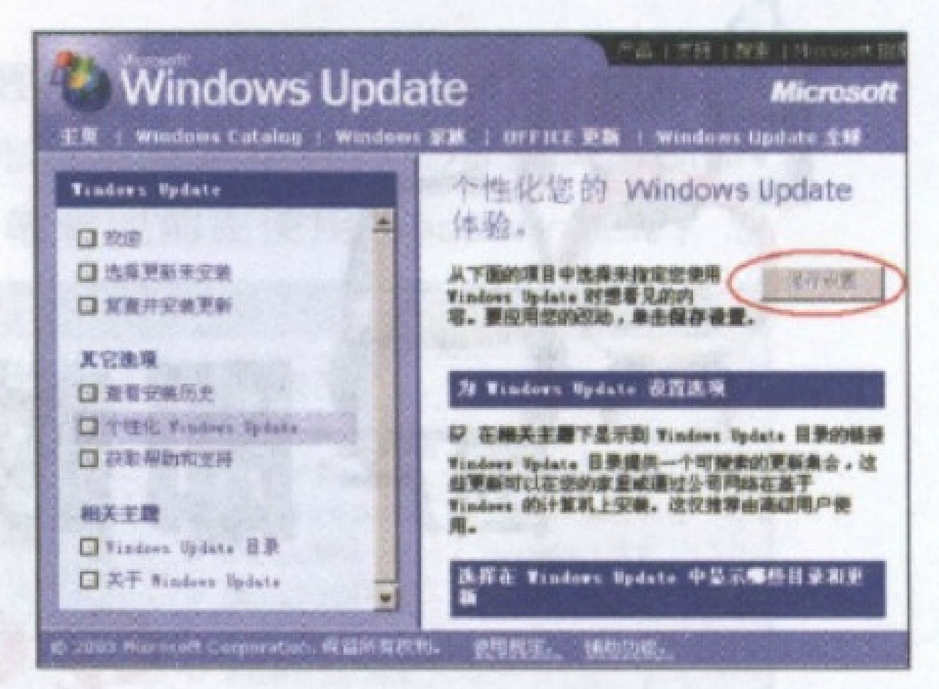


图31

下载回来的补丁全部是可执行文件（假设它们分别为fix1.exe，fix2.exe……，除SP外都被称为Hotfix，请参见插文），按常规方法，你可能就直接一个一个地开始安装，而每个补丁安装完成后都要求重启，这简直就是一场恶梦。你可能会想，只要分别安装每个补丁，最后统一重启就行，这样很不可取。安装Hotfix时，如果要替换的文件被系统占用，那么新文件将被另外存放并被记录在注册表的未决文件重命名队列（Pending File Rename Queue）键值中，等下次重启后再执行替换操作。这样如果一次安装多个Hotfix补丁，就会存在一定的问题。

好在微软也考虑到这个问题，于是提供了一个免费的小工具：QChain.exe（下载：http://www.webattack.com/get/qchain.shtml）。你可按照常规方法先运行每个Hotfix程序，不过为了避免安装后的重启动，可以在命令行（CMD）下运行“fix1.exe –z”，其中“–z”这个参数可在安装结束后避免重启动计算机。除了“–z”，你还可以试试“–q”，用这个参数可以不出现详细的安装过程，做到全自动。在所有Hotfix补丁都安装完成后，再次从命令行模式下执行QChain.exe，它将检查注册表的未决文件重命名队列键值，最终保证被修改文件是最新版本。用QChain.exe虽然很方便，不过可能会在有些情况下发生问题，一旦补丁程序中包含HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager\KnownDLLs这个键值所示的二进制文件时就会发生错误，因为这里的文件都是在启动时被装载到内存的，所以遇到这种情况，就只能运行安装程序然后重启了。

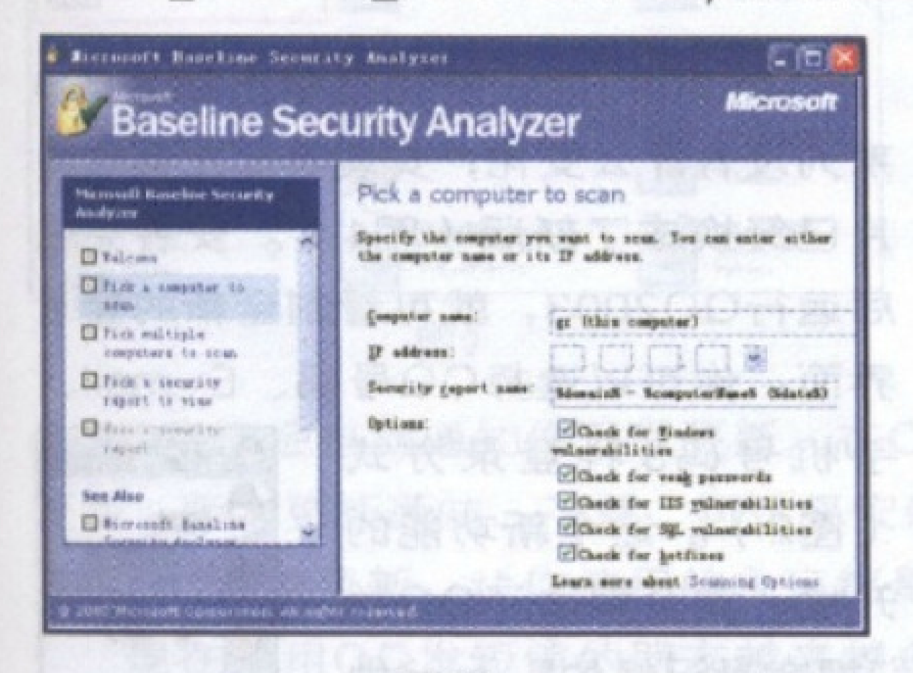


图32

2.Microsoft Baseline Security Analyzer

MBSA（Microsoft Baseline Security Analyzer，基准安全分析器）是微软提供的一个系统安全分析及解决工具。它是免费的，可对本机或网络上WinNT/2000/XP的系统进行安全性检测（下载：http://download.pchome.net/system/systemsafety/11240.html）。MBSA在运行时需要有网络连接，运行后点击“Scan a Computer”，然后指定你当前使用的或者网络中的某台电脑（图32），之后按下“Start Scan”就可以了。扫描可能需要一段时间，完成后的结果会立刻显示。MBSA对整个系统的扫描是很彻底的，小到硬盘采用的文件系统，大到Hotfix补丁和用户账户的设置情况，在这里都可以了解得很清楚。而对于需要你重点关注的问题，都会用红色的叉突出显示（图33）。

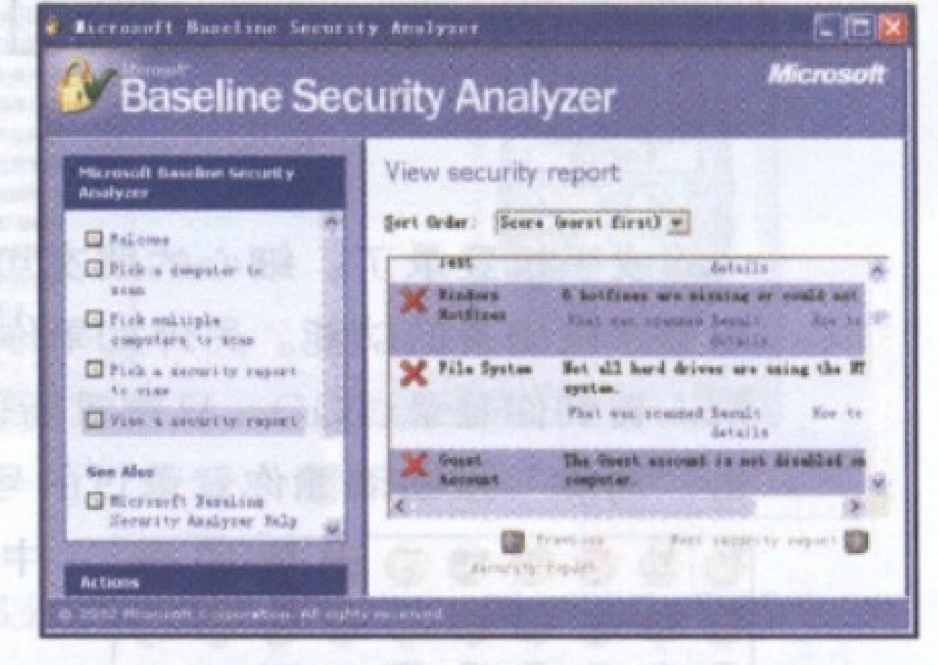


图33

3.微软安全公告的订阅

如果你不愿每天都到微软的网站转转，也可以订阅微软的安全公告。这个服务是免费的，访问http://register.microsoft.com/regsys/pic.asp，这里需要用到Passport登录，只要提交你的电子邮件地址即可。有一个问题需注意，在第一次注册Passport时，最好在首选语言中选择“英语（美国）”，这样才能订阅大量最新的英文信息（中文的信息是很少的）。如已有Passport，也可在设置中重新指定首选语言。登录成功后直接点击“Newsletters Subscribe/Unsubscribe”，然后在新页面中选中“Microsoft Security Notification Service”，之后再点击Update按钮保存设置。安全通知是英文的，不过不用担心看不懂，只要“Software”部分没有提到你所使用的软件，系统就还算安全；但是如果提到了，就应该立刻寻找解决办法，一般在文章的末尾处会有补丁的下载链接，即使有时还没发布补丁，文章中也会告诉你其它解决方法，照做即可。

结语：由上述探讨可知，Windows XP在稳定性方面的设计已经比较完善，但对于普通用户更有实际操作意义的是微软所提供的系统稳定性工具。笔者建议：首先不要等到用时再去“实战+演练”，平时就应当注意掌握；其次许多操作需要事前备份，所以一定要有防患于未然的思想，不要事到临头才后悔当初没有做好准备。P




国产即时通信软件的再次飞越

QQ2003抢先披露

■湖南 郝文

截止2003年1月，QQ注册用户已超过1.4亿，同时在线用户超过310万人，新注册用户以每日50万人的速度猛增。作为国内使用率最高的即时通信软件，腾讯QQ确实让很多网友更为方便地感受了网络沟通的快乐。然而近两年来，由于内受163泡泡、朗玛UC等“兄弟”的挤压，外临MSN Messenger的步步逼近，腾讯公司感到了不小压力，QQ急需完善自己迎接挑战。经过漫长的等待，令人期待的QQ2003新版终于应运而生。以下笔者将就手头拿到的测试版对新版QQ的特性进行说明。



图1

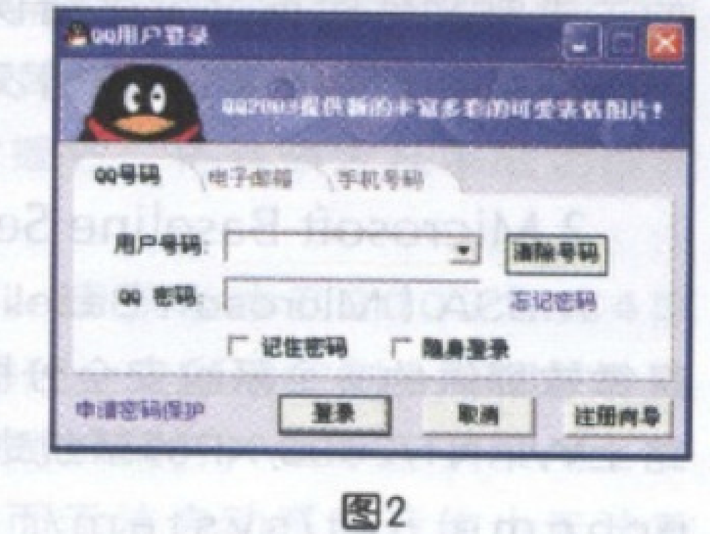


图2

QQ2003的安装过程相比QQ2000系列没有什么变化，安装界面左侧的图片已经换成了新版（图1）。安装完成后运行QQ2003，就可看到全新的登录界面：你可以选择QQ号码、E-mail、手机号码3种登录方式（图2）。这个新功能的开发，完全解决了QQ数字号码不便于记忆的问题，当我们把容易记忆的E-mail地址或手机号码与自己的QQ号码绑定后，就可以实现E-mail或手机登录了。细心的朋友可以发现，在全新的登录界面中，你还可以实现第一次安装后登录就隐身的功能。另外如果你在网吧等公共场合使用别人已经装好的QQ，离开时不希望别人看到你登录过QQ，只需重新运行主程序，在登录窗口的下拉菜单中找到自己的号码，点击“清除”按钮清除你登录过的号码。呵呵，要知道上述这3个功能在2000版、网友修改版中是根本无法实现或要借助其他方式才能实现的。

图3

图4

登录进入QQ，呈现在我们眼前的是令人眼前一亮的新外观皮肤（Skin）——QQ2003（图3），这次腾讯的美工把QQ里所有的头像图标全部重新进行了绘制，包括可爱的表情符（图4），让它们看起来更生动、更具立体感，沟通过程也更为快乐，当然以前“朴素”的Skin也得到了保留。新增的QQ2003 Skin，不但成功地借鉴了其他即时通信软件的长处，做到了功能与界面的高度集中——同时在主界面左侧嵌入QQ好友面板、腾讯服务面板、手机好友面板，企业QQ好友面板4个功能模块，而且赋予界面更多的伸缩性：点击主界面左下角的圆形按钮，可立即“瘦身”为只有一个面板的界面。



图5



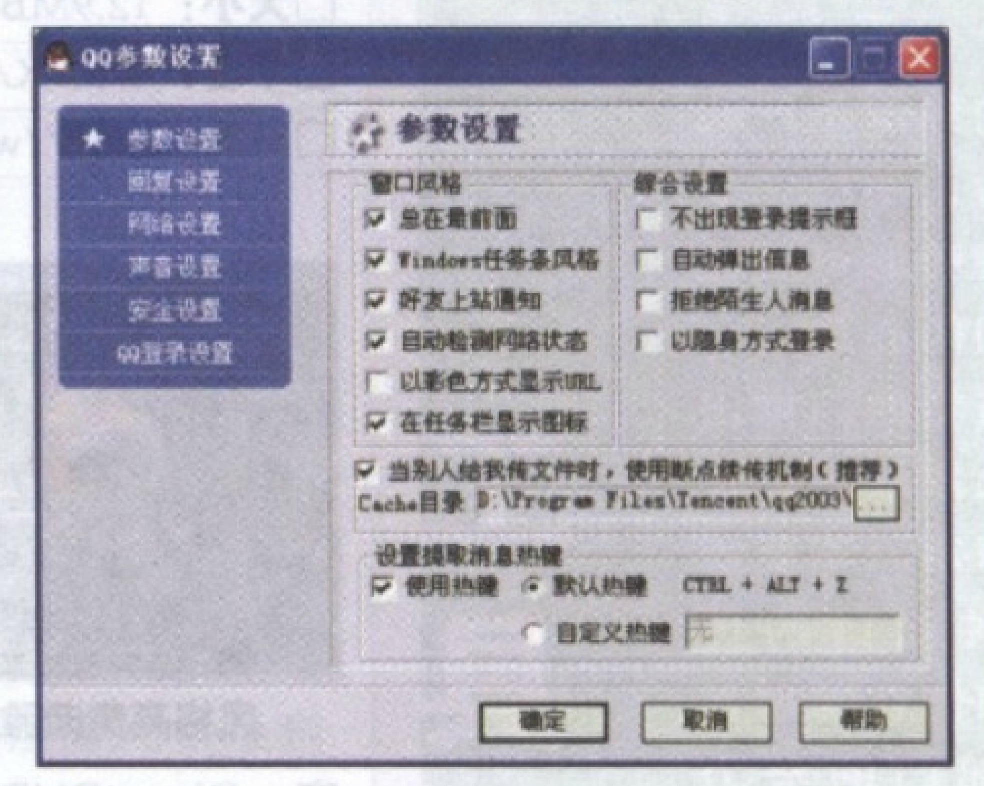
图6



图7

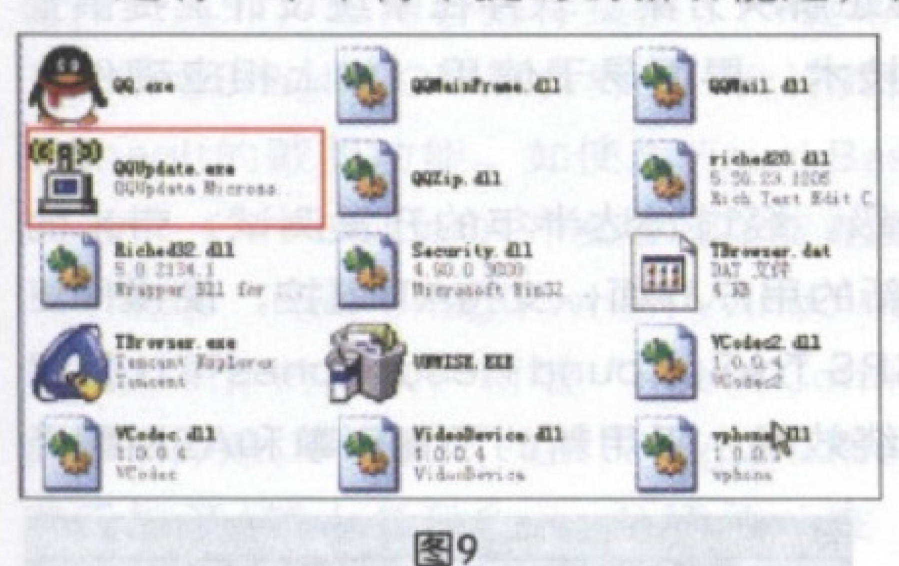
接下来，让我们进入新版QQ改进最大的消息发送窗口，其

中有着更多激动人心的新功能：新增的AllInOne对话框，将消息对话框（图5）、视频聊天（图6）、短信通（图7）等窗口集于一体，而且采用了XP风格的新界面，采取了侧边条的形式。虽然这种界面有些类似MSN Messenger，但QQ却更为合理地利用了侧边条：在侧边条中显示QQ秀。笔者以前在使用Messenger时，总是关掉侧边条，因为总觉得没多大用处，但在QQ2003中，虽然长时间使用，笔者却始终没有关掉侧边条，因为聊天时侧边条中显示网友的QQ形象，就像与朋友面对面的交流，感觉非常好。另外，查看好友资料、发送手机图片、发邮件、传送文件等众多操作也可以在侧边条中完成，大大提高了侧边条的实用性。


图8

在2000版的QQ中，多人聊天模式是通过“群”来实现的，用过的朋友都知道，操作起来不是太方便。QQ2003改进的消息面板中加入了多人聊天的功能，在发送消息窗口我们就可以简单地不断邀请朋友加入对话。相比于MSN Messenger多人聊天模式的人数限制，QQ2003的对话可加入人数是无上限的，又是一个非常实用的功能。

还有一个不得不提的创新功能是，针对网络传送文件的不稳定性，QQ2003特意对UDP通道的使用进行了优化，加入了即时通信软件中绝对创新的功能：文件断点续传（图8）。喜欢用QQ传大文件的朋友这下可不用担心断线了。在实际使用过程中你还会发现，视频、语音聊天、传文件等常用连接应用的优化效果非常明显，许多用MSN Messenger连接不上的语音、视频，用QQ2003都能很好地连接。


图9

当网上有新版本发布时，Messenger和163泡泡会自动通知你下载更新。在QQ2003中也增加了自动更新：版本更新通知、下载、可选择安装（图9），这样就可以实现QQ增量更新，让你使用的永远都是最新版。


图10

现在使用QQ发短信的朋友越来越多，电信的MMS也越来越受欢迎，所以新版QQ中适时地增加了彩信模块，有发送彩信、拍摄图片发送、下载最新彩信、自动更新MMS的TOP10等时尚功能（图10）。

因为笔者现在使用的是QQ2003内部测试版，其中许多功能还在进一步开发之中。比如QQ游戏，这是一个类似联众的Online Game棋牌类游戏（图11），还有未定型的系统设置部分的界面（图12），以及QQ邮箱部分的功能（图13），到正式Beta版出来时，说不定还有更多的惊喜呢。到本期杂志正式出刊时，可能已有部分朋友使用上最新版QQ2003了，相信新版一定不会让你失望。

图11

总的来说，QQ2003相对于使用广泛的QQ2000系列来说有了一个质的飞越，无论界面还是功能，都给人脱胎换骨的感觉。通过这段时间的使用，感觉这个软件已经真正开始成熟起来，越来越人性化，开始具备接受其他国内外同类软件挑战的素质。即时通信软件是国内少数几个尚未被国外软件占领的领域，通过这次QQ2003版的升级，也让我们看到国内开发团队的实力和创新精神，让大家看到了希望。我们也真诚希望国产即时通信软件能齐头并进，不断壮大自己，能有一天真正走出国门，走进互联网中的每台电脑。P


图12


图13

工具快报

准备这期稿子的时候，“非典型肺炎”正闹得人心惶惶。这场灾难对国家的经济是严峻的考验，不过经受最大考验的可能还是人们的心灵……在未有特效药推出前，大家最好还是保持镇定、不要听信各种没谱的传言。相信在国家各有关部门的努力下，这场抵抗非典的斗争会很快取得胜利，在这里祝各位读者身体健康！最后感谢洪俊文对本文提供的帮助。（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北　李岩

DVD播放更精彩——DirectDVD

□**类型**：媒体播放　□**版本**：5.0
□**大小**：12.9MB　□**性质**：试用
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.orionstudios.com/direct/DirectDVD.exe




风格高贵典雅的DirectDVD。

作为与著名DVD播放软件PowerDVD、WinDVD齐名的DirectDVD，许久没有大的动作了，近日终于推出了令人耳目一新的5.0版本。DirectDVD由Orion Studios公司推出，是业界率先与当今多媒体PC全面兼容的软件DVD播放器，下载量超过200万，是2002年度最热门的DVD播放软件——足见用户对其喜爱的程度。DirectDVD结合高品质的音频、视频播放性能以及DirectShow兼容性，是在PC上实现低资源占用、无损DVD回放的理想解决方案。软件在系统设计上提供全面灵活性，支持MMX、SSE或3D Now!技术，界面易于使用，加上相应硬件支持，相信会给你带来高质量的视听享受。

DirectDVD 5是自4.X以来最重要的升级，经过长达半年的开发测试，带来的一些新特性相信会让你惊叹不已：采用全新的用户界面，支持ATI遥控，使操作更加方便和直观；支持6声道音响系统；而SRS TruSurround Headphones可让使用普通耳机观看电影的用户体验到震撼的环绕效果；采用新的预置引擎和ASPI翻译引擎，支持数字预放；为DVD播放提供最好的10波段均衡器；新增Quick SRS Demo（快速SRS测试）功能，可试听SRS（环绕立体声）在PC上的效果，为测试方便起见还提供了Christina Aquilera的《Come on Over》（128k、56k和28k）供试听……


DirectDVD播放界面

跟我一起学街舞——D-Player

□**类型**：媒体播放　□**版本**：1.71
□**大小**：3.08MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.onlinedown.net/dplayer.htm

时下，街舞（英文名为Hip-Hop Dance）这一起源于美国街头的即兴舞蹈，已成为许多年轻人热衷的娱乐时尚，其热情奔放、不拘一格的舞蹈风格深得人们的喜爱。D-Player是一款可以根据音乐节奏实时伴舞的3D音乐软件，支持MP3格式音乐文件的播放。该软件包含4位3D舞蹈人物，可根据个人喜好选择单个或组合来为你的音乐伴舞，由于舞蹈动作全部采集于韩国专业街舞秀的真人动作，使得D-Player完全可以成为一个专业的街舞学习软件。软件界面中间的大屏幕就是“舞台”；屏幕右边是舞蹈者选择窗口，还可选择舞台背景；点击屏幕左边的箭头标志，则可显示速度控制（1、1/2和1/4）和镜头（共8种）控制面板；屏幕下方为播放控制面板，在这里可方便地选择MP3歌曲、舞步（共5种）以及对播放进行各种控制（包括全屏播放模式）。在播放暂停时，还可面对屏幕用鼠标自由切换镜头、从而让你看清每个舞蹈动作，是不是很体贴呢？喜欢观看或亲自实践街舞的朋友一定不要错过这款软件。

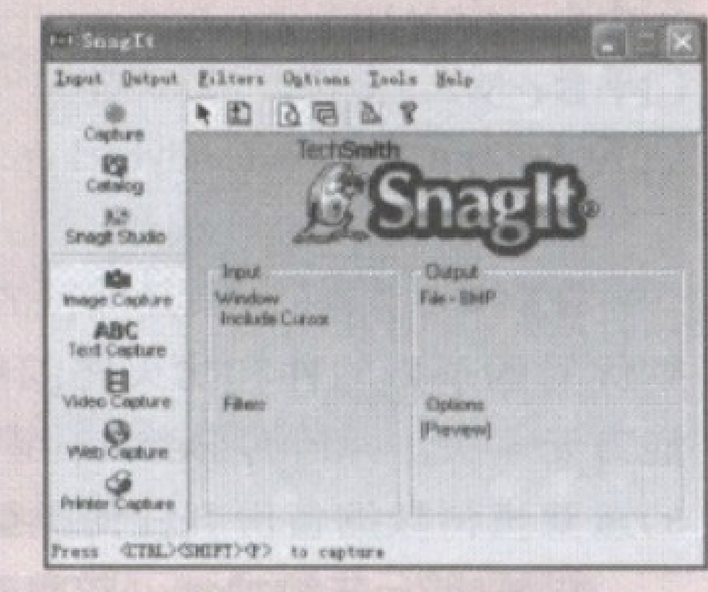

动感十足的D-Player使用界面。

抓图更轻松 ——SnagIt



□**类型**：图像捕捉　　□**版本**：6.2
□**大小**：5.76MB　　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://ftp.techsmith.com/Pub/products/snagit/SnagIt.exe

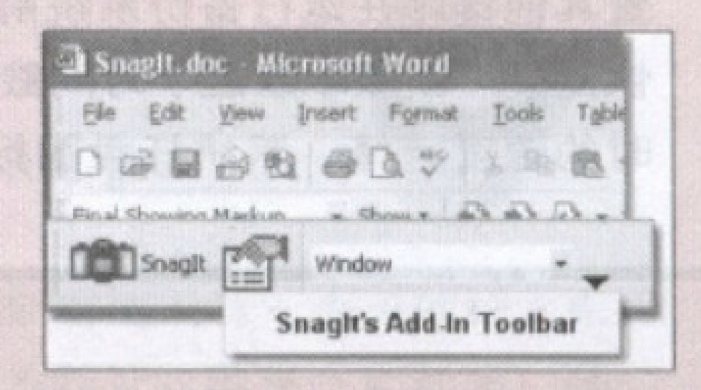
大家最熟悉的抓图软件莫过于HyperSnap-DX和SnagIt了，这两个抓图专家在功能上可谓各有千秋，至于你用哪个就看个人爱好了。笔者现在倒是愈发喜爱SnagIt——与HyperSnap-DX的频繁升级相比，SnagIt显得异常稳健，每次升级都会带来很多惊喜。此次推出的6.2版本加入了方便的插件功能和SnagIt COM服务界面，改进了设置选项，对截图功能也作了增强，具体更新如下：



SnagIt简洁的主界面。

为Microsoft Word和PowerPoint增加SnagIt插件，这样用户就可以方便地在Word、PowerPoint中直接打开SnagIt，允许SnagIt将屏幕截图直接插入/链接到Word文档或PowerPoint介绍里；同时也为IE和Windows资源管理器提供了SnagIt插件；另外，还为各插件提供了F1键帮助，让你能更清楚各插件的功能作用。

新增SnagIt COM服务界面，允许其他程序从任何支持COM的程序设计语言打开SnagIt的截图功能。如使用Visual Basic、Visual C/C++、Visual Studio.Net、Delphi、C++ Builder的开发者现在能直接在他们的程序中直接嵌入、控制SnagIt。

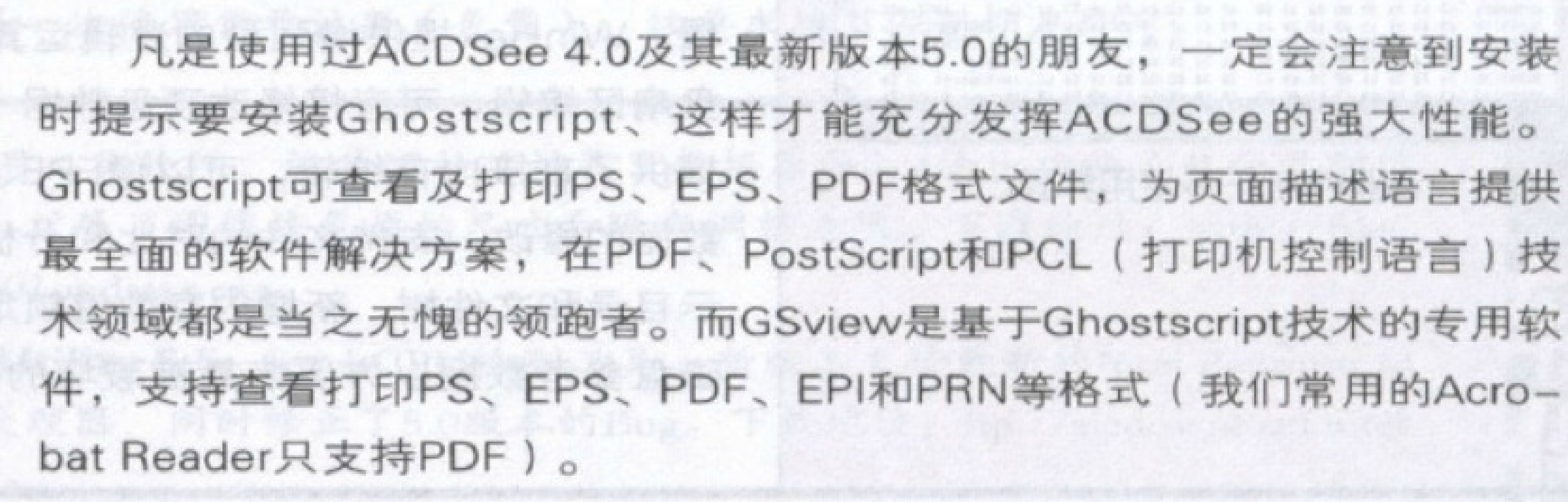


Word中的SnagIt插件。

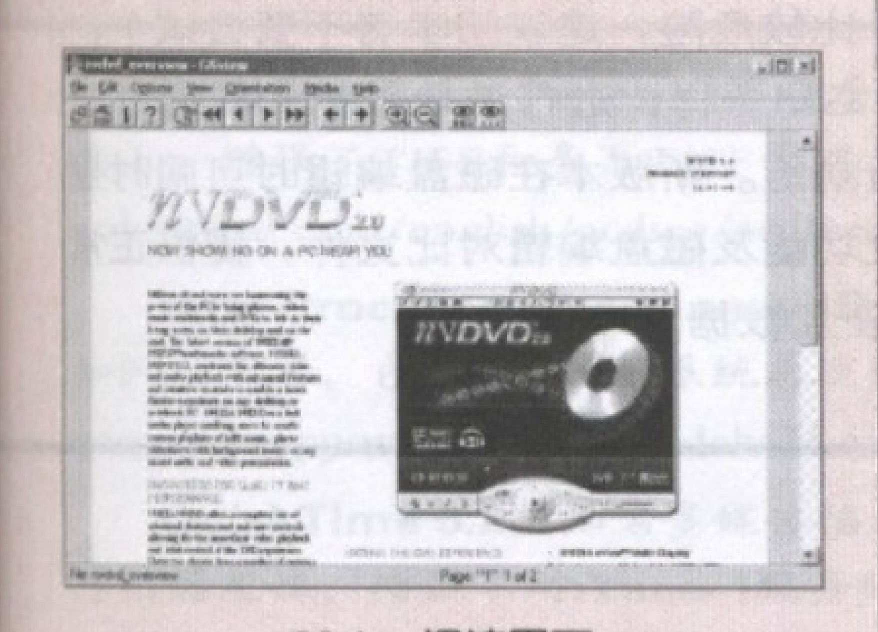
新增“Run SnagIt when Windows Starts”菜单项，方便那些需要经常进行截图工作的朋友；新增“Reset Configuration”按钮，可将全部设置恢复为默认（够体贴，呵呵）；在“Program Preferences”主菜单下新增“Add-Ins”，用于打开/禁止各种SnagIt插件；在“Catalog Browser”窗口为扫描仪（Scanner）和数码相机（Camera）输入新增了任务栏按钮。最后软件增强了Filters（过滤器）的Trim（微调）功能，允许数值大于100像素；增强了文本截取功能，可处理双字节语言文本；修正了一些Bug。

Acrobat Reader的替代者 ——GSview

□**类型**：文件浏览　　□**版本**：4.4
□**大小**：1.49MB　　□**性质**：共享
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：ftp://mirror.cs.wisc.edu/pub/mirrors/ghost/ghostgum/gsv44w32.exe



凡是使用过ACDSee 4.0及其最新版本5.0的朋友，一定会注意到安装时提示要安装Ghostscript，这样才能充分发挥ACDSee的强大性能。Ghostscript可查看及打印PS、EPS、PDF格式文件，为页面描述语言提供最全面的软件解决方案，在PDF、PostScript和PCL（打印机控制语言）技术领域都是当之无愧的领跑者。而GSview是基于Ghostscript技术的专用软件，支持查看打印PS、EPS、PDF、EPI和PRN等格式（我们常用的Acrobat Reader只支持PDF）。



GSview阅读界面

GSview仅有1.49MB，软件界面简洁明快，功能一点也不逊色于身材较庞大的Acrobat Reader。主要功能包括：可显示、打印PostScript和PDF文件；以任意次序观看页面（Next，Previous，Goto）；页面大小和方向可从DSC注释中自动选择；可将页面转换为位图、PDF或PostScript格式；可选择显示分辨率、深度、Alpha；支持一键缩放；可将显示位图复制到剪贴板、进而保存为BMP文件；可从DOS EPS文件提取位图预览或PostScript；具有强大的提取、搜索文本功能；可读取gzip和bzip2压缩的PostScript和PDF文件……用腻了Acrobat Reader的朋友，不妨试试这款出色的小工具！

注：该软件需要预先安装AFPL Ghostscript，下载地址：ftp://mirror.cs.wisc.edu/pub/mirrors/ghost/AFPL/gs800/gs800w32.exe。

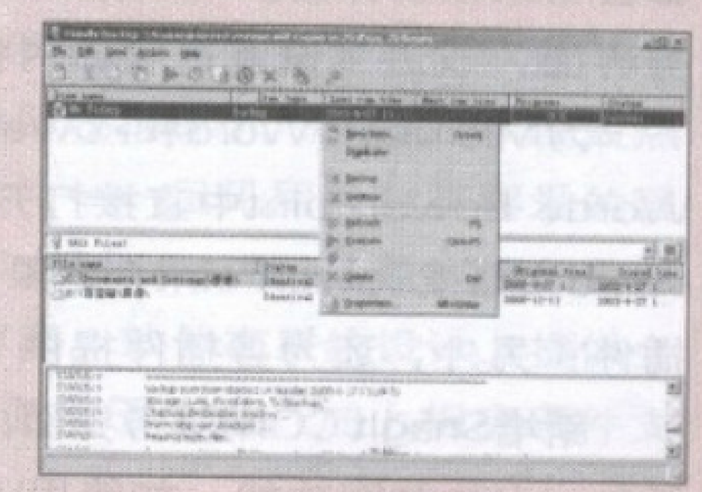
有备无患 ——Handy Backup

□类型：数据备份　□版本：3.9
□大小：1.53MB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.handybackup.com/hb39.exe



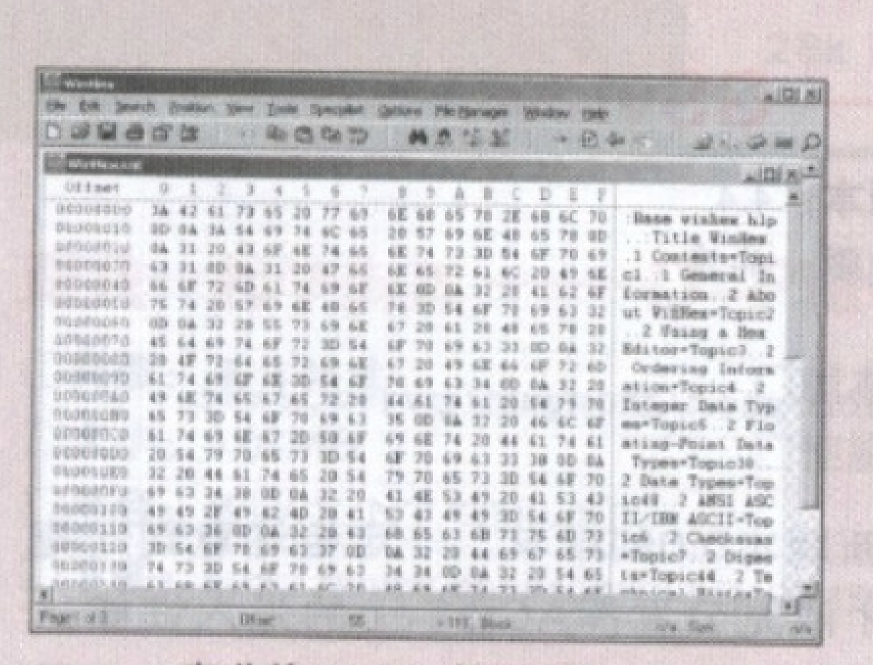
在病毒、木马、黑客横行的网络时代，如何保护重要资料成了头等大事。一款优秀的杀毒软件和防火墙固然重要，但最好还是定期做好数据备份，这样才能万无一失。Handy Backup是一款易于使用的备份工具，通过设定能自动将你的重要资料数据备份到任何类型存储媒体（包括CD-RW和远程FTP服务器）。

它集成Zip压缩功能，可尽量节省存储空间；提供目前Internet技术领域中最高级别的128位加密，保障用户的数据安全；具备强大的任务计划安排，自动完成数据备份、恢复操作，还提供了在登录/注销时运行备份进程的选项；使用直观、强大的通配符和包容/排除规则来对备份系统进行方便的定制，可按需增减文件夹和文件；支持多线程传输，提供直观的资源管理器风格用户界面。此外，Handy Backup还支持拖拽特性、可在远程FTP服务器上创建新文件夹、设置其他程序在运行备份系统前/后执行、只恢复选择文件、执行完全和增量备份/恢复……新版本改进了时间戳设定，提供伪装文件夹功能，增加了烧录CD-RW时的速度选择，系统托盘图标可显示当前操作状态。


Handy Backup使用主界面

编辑利器 ——WinHex

□类型：编辑工具　□版本：10.8
□大小：441kB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.WinHex.com/WinHex-e.zip


专业的WinHex使用界面。

遥想DOS时代，那些会用16进制编辑器的朋友都被称为高手、大侠，在电脑进入平民时代的今天，那些以往“高贵”的编辑器也放下了它们神秘的面纱——功能不断增强的同时，操作也越来越简单。WinHex就是一款这样的16进制编辑器，个子虽小但速度却极快（笔者打开一个124MB的文件不超过两秒）。通过它，你可以对软件进行底层的16位编辑。WinHex提供增强型的逻辑运算，可以计算排列组合问题；提供了磁盘扇区编辑，可直接修改硬盘数据（比较危险，建议初学者不要尝试）；提供了直接内存编辑，可以像FPE、GM一样，进行游戏数据和应用程序数据的修改；支持文件的对比和分析功能。新版本在磁盘编辑时可同时显示目录和文件树，新增内存数值锁定功能及磁盘编辑对比文件，提供正常磁盘参考数据以方便恢复被破坏的硬盘数据。

专业音乐编辑 ——AudioEdit Deluxe

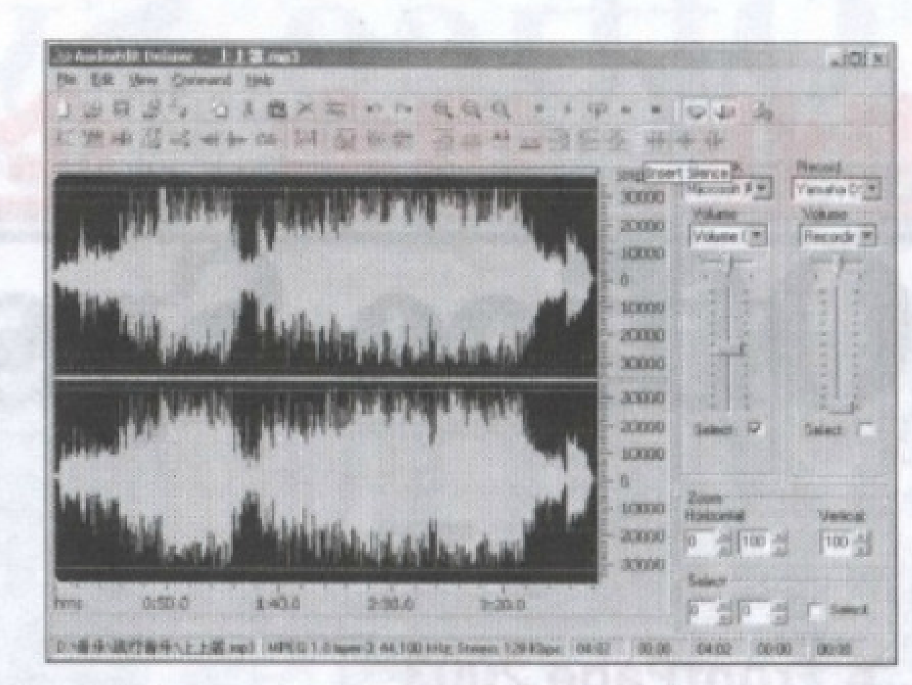
□类型：音频编辑　□版本：2.1
□大小：6.3MB　□性质：共享
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.mystikmedia.com/download/setup_aed.exe

AudioEdit Deluxe

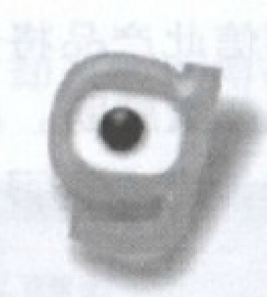
作为一款发布没多久的软件，却受到国外著名下载网站的极力推荐，笔者不由对它产生了兴趣。AudioEdit Deluxe是一款可视化音频编辑转换软件，能对音频数据进行功能强大而先进的处理操作。它支持的音乐文件格式

非常丰富——除支持最为流行的MP3、WMA外，还支持OGG等较新的格式。可对CD、WAV、MP3、WMA、OGG等音频格式进行双向转换，对每个声道的音乐单独编码，以做到尽量不丢失细节——这是其他软件不具备的。软件针对WAV文件的编辑提供了强大的功能，可进行合声、回音、淡入淡出、增强、多重延迟、颤音、均衡等多种效果操作——虽然很多同类软件也可以做到，但它只需轻点几下即可，方便至极。在编辑音频数据时，可对波形进行多种形式的查看，如完全缩放、放大、缩小、垂直缩放等。最后在音频输入方面，软件还提供了从麦克风或任何其他可用输入设备录制数据的功能。

软件最大的特色是界面简洁明了，易于操作（且支持多级撤销和重复特性）。另外其支持多种格式，不同格式的文件可相互转换也是一个较突出的优点。独到之处是可对高音、低音等进行过滤，甚至把男声变为女声。对于非专业音乐爱好者而言确实是不可多得的工具。


功能丰富的AudioEdit Deluxe编辑界面。

网站相册——Girafa



□**类型**：IE增强　□**版本**：2.1
□**大小**：1.5MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**下载**：http://www.girafa.com/girafa.exe



IE中的Girafa操作面板。

喜欢上网的朋友，天天看着单调的收藏夹，是不是感到有些乏味？今天就给大家推荐一款“网站相册”软件——Girafa，希望它能让你珍藏的网址收藏夹生动起来！确切地说，Girafa是一款IE增强插件，大小仅为1.5MB，小巧玲珑功能却一点也不含糊。安装后，IE左下角就会出现Girafa面板，里面缺省有一些著名网站，如CNN的实时界面预览。如果想将自己经常光顾的中文网站加入此“相册”，先要打开该网站，然后点击Girafa工具栏的“Edit”→“Add to Homepage Collection”，在弹出的设置窗口中再加上名称和描述，这样你喜爱的网站“照片”就出炉了。每张预览图下方都有个“Menu”下拉菜单，可对该收藏进行编辑；或者点击“Tell Friend”将收藏的精彩网址告诉朋友，E-mail中将会自动带有一张该网站的预览图——呵呵，够酷吧？点击“Search”，你会看到Google、AOL、MSN等20个搜索引擎，在旁边输入搜索内容即可迅速进行搜索，搜索结果还能进行保存。另外还可以对自己收藏的网站进行分类，让人一目了然。怎么样，这个网站相册还不错吧？

注：第一次使用需要注册（免费），按要求填写注册信息即可。

软件升级快报

ACDSee 5.0.1 Patch：著名看图工具软件。该升级补丁扩展了数据库导入/输出功能（包含类别信息），增强了TIFF和多页TIFF管理，扩展了图像恢复原始尺寸和曝光调整选项。下载地址：http://files.acdsystems.com/english/acdsee/acdsee501updater.exe。

Intel Processor Frequency ID Utility 5.5：Intel CPU检测工具。新版本支持最新的Intel Pentium M和P4处理器，包括800MHz系统总线处理器，同时修正了5.0版本的Bug。下载地址：ftp://aiedownload.intel.com/df-support/3084/a06/fidchs24.exe。

QuickTime 6.2：知名多媒体播放软件。新版本主要解决了QuickTime 6中的一些安全问题，增强了程序的稳定性；增强了对iTunes 4服务的AAC音频支持。下载地址：http://qtinstall.info.apple.com/drakken/us/win/QuickTimeInstaller.zip。

IE6 SP1 Q813489：IE6 SP1累计安全升级补丁。该补丁包含以往IE6 SP1所有安全漏洞修复，另外修复了新发现的严重安全漏洞。下载地址：http://download.microsoft.com/download/3/f/e/3fe33fea-46e5-4514-8be0-5028b91b3251/q330994.exe。

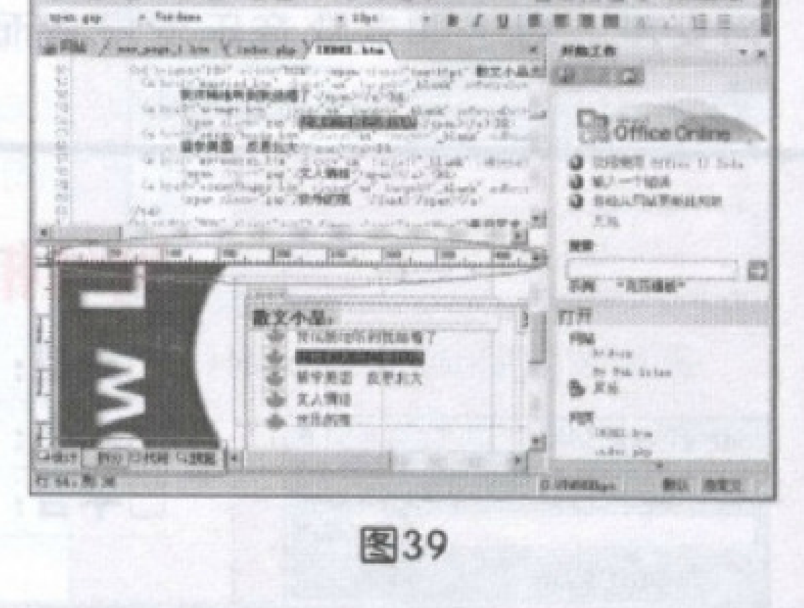
Zoom Player 3.0：一套外形超简洁功能则超强的多媒体播放软件，此次升级很是激动人心，提供DirectX 9下支持的VMR9，VMR9的色彩控制功能可使色彩更加艳丽；增强了媒体库功能，提供更高级的色彩混合系统；增加了设置备份功能，即使重新安装系统也不用再安装Zoom Player。下载：http://inmatrix.hoyty.com/mirror/zp300std.exe。

专业、综合、企业化 Office System 2003全面预览(下)

■北京 未知的路/言西

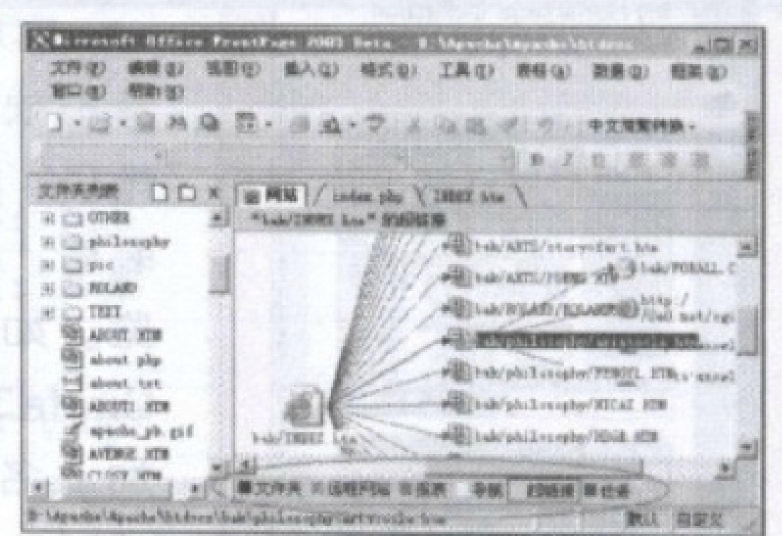
5.FrontPage 2003

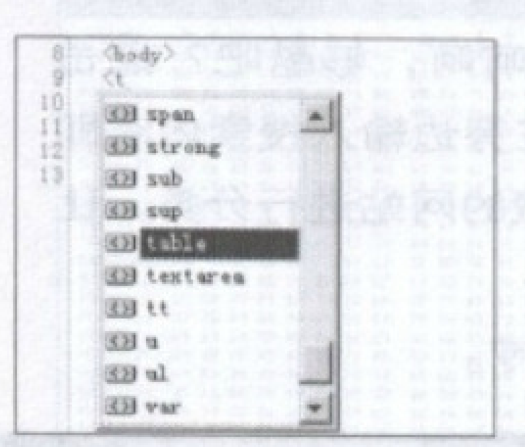
在微软以往的整个Office系列套件中，FrontPage的光芒相对其他兄弟一直要微弱得多，微软尽管能在其他产品上做到同行业顶级的水平，但网页设计则完全不能和Macromedia公司的Dreamweaver相提并论。因此FrontPage也就成了MS Office中鸡肋一般的组件，为网页制作高手所不屑。然而此次新出的FrontPage 2003版，笔者认为是整套组件中改变最大同时也是相当成功的一个，相信此产品将一扫过去版本的不良印象，并会对Dreamweaver的市场占有率造成严重威胁。总的来讲，这次微软在FrontPage上是彻底放弃了以老大自居的架子，虚心学习其他软件的专长，并且深入研究了网页设计者的心理。

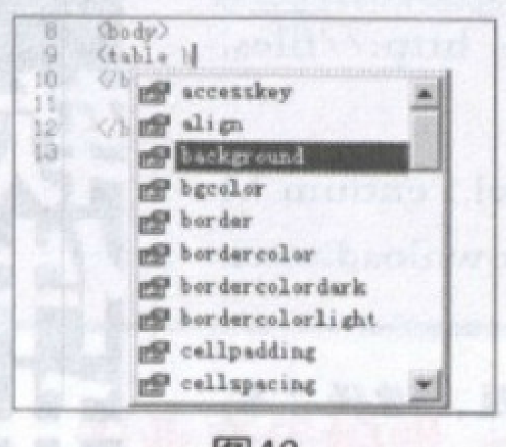

图39

(1)合意的视图改变

首先来看设计单独页面时的界面（图39），大家可以看到在原有的“设计”、“HTML”和“预览”视图之外多了一个“拆分”视图，在该视图下可对源代码和效果图进行联动操作。同时图中还可看到FrontPage新增了网格和标尺功能，适合对网页进行精确设计的用户使用。再来看一下在对网站进行操作时的视图（图40），原先总是出现在左边的文件夹、报表等大按钮视图栏被缩小为一行文字按钮，放在网站视图的下方，使得整个操作界面更宽敞简洁，而且更符合使用者的需要。

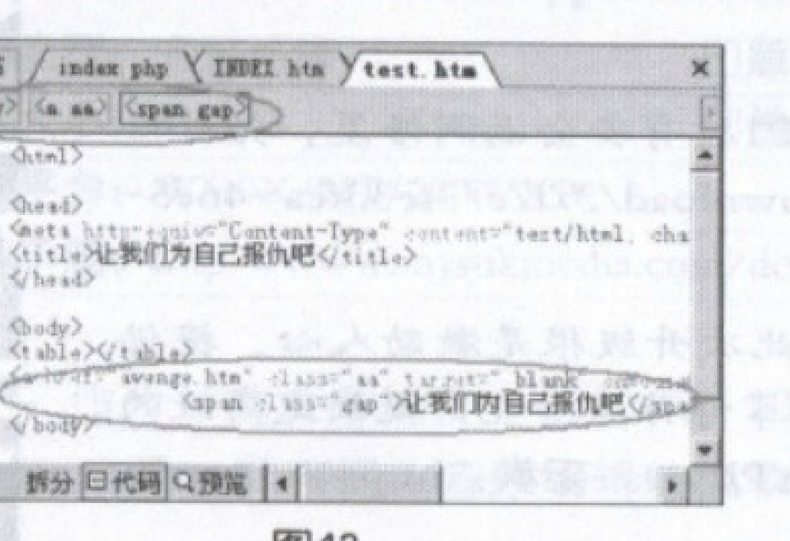

图40

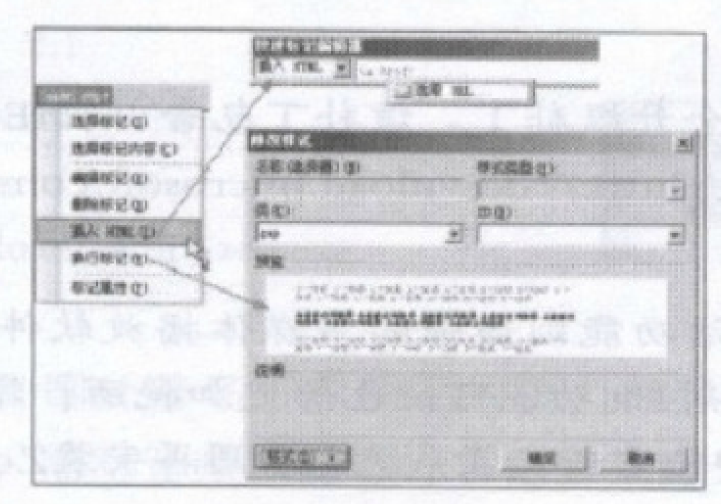

图41

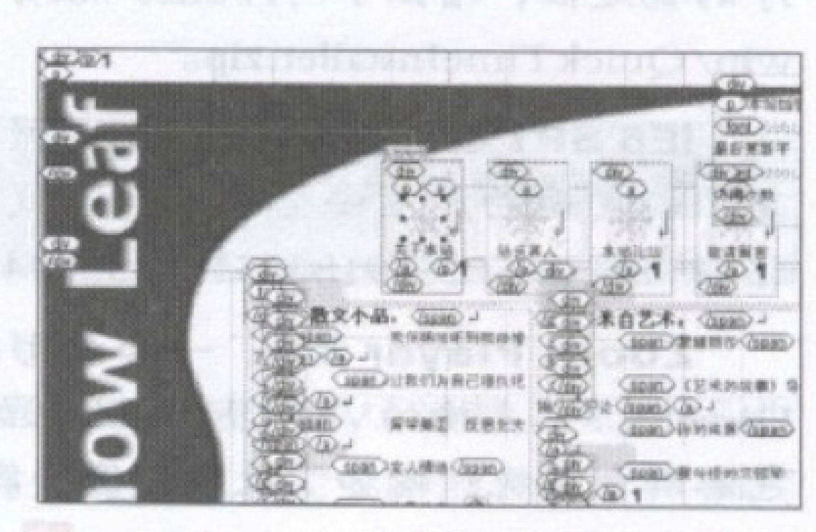

图42

(2)对代码书写的强大支持

这方面除了上述新增的代码拆分视图外，还有更多的特色，让笔者称赞不已。一眼可以看到的是代码书写界面增加了行号显示，另外我们来尝试书写代码，当打上HTML标记的第一个字符“<”时，软件自动弹出了标记提示窗口，你可以在其中选择你需要的标记（图41），空格选择相应标记后，立即又会弹出此标记的属性及行为标记选择窗口（图42），当完成整个标记的书写后，软件会自动在其后添加对应的结束标记如“</table>”。有了这个“智能感知”功能，整个代码的书写显得行云流水，而且再也不用拿着一本HTML参考书来查找标记及属性了。在编辑代码时，如果选中“视图”菜单下的“快速标记选择器”功能，就能很轻易地查看编辑点所在标记层（图43），熟悉CSS的朋友甚至会发现这个标记名称中还包含有CSS属性！将鼠标移到上述的标记上，会出现一个下拉三角，通过这个可实现打开“快速标记编辑器”、修改样式等功能（图44）。如果在“视图”菜单下打开“显示标记”功能，则可在“设计”视图中看到HTML标记（图45），双击标记即可打开相应对话框或任务窗格。


图43


图44


图45

（3）增强的站点管理功能

站点管理功能中新添了“远程网站”视图，在此视图中点击“远程网站属性”即可对远程网站进行设置（图46），在这里可选择FTP服务器或由SharePoint Services、FrontPage Server Extensions所构建的网站。笔者试着打开了远程的FTP服务器，发现其功能果然强大（图47），可显示两边最后修改时间不同的文件并实现同步功能。另外，笔者在对比使用过程中还发现新版的FrontPage在寻找站点文件间链接时更加准确，修正了XP版的不少Bug。

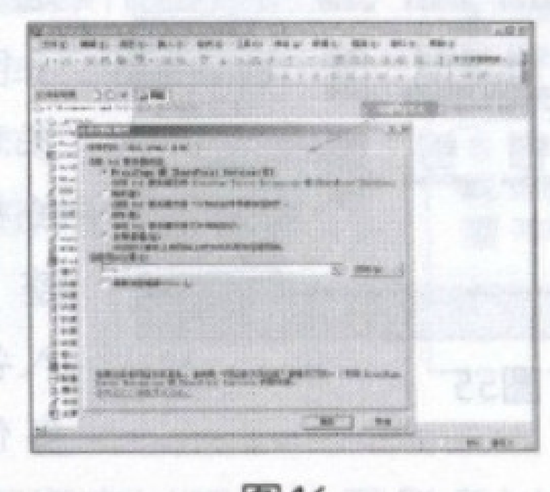


图46

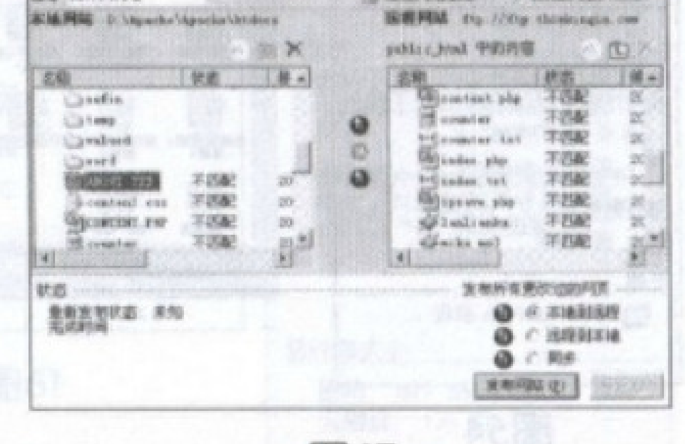


图47

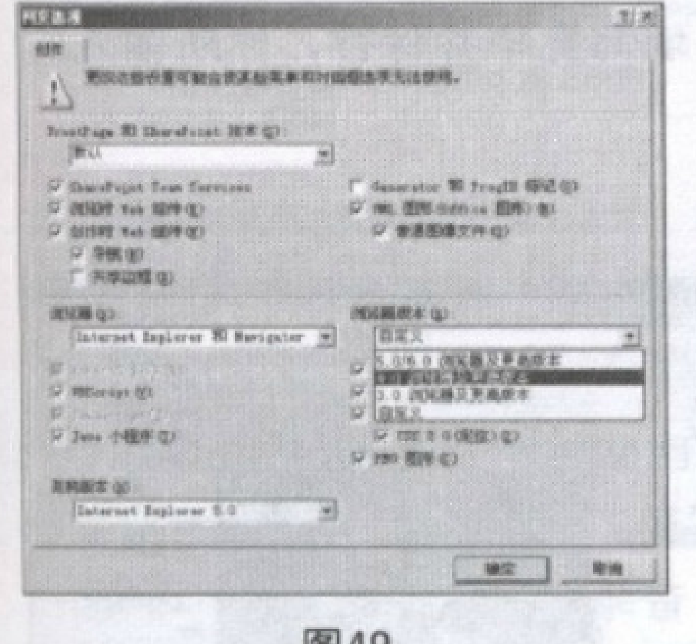


图48

（4）更多兼容性的设计

“制订标准”一直是微软惯用的策略，而在网页设计方面，它却未能使得W3C组织因其而改变标准。在以往产品中，微软一直强力推行并支持自己的标准，这也许也是FrontPage以往失败的原因之一。而2003版微软一改此作风，在兼容性上作出了不少有益的设计。在“工具”菜单下选择“浏览器兼容性”可对当前页面在浏览器方面的兼容性问题进行检查（图48），点击图中的目标浏览器“更改”按钮，可对要检查的项目进行设置（图49）。如果要检查代码在标准方面的兼容性问题，可点击“工具”→“辅助工具”即可（图50）。另外在网页优化方面，软件也给出了诸多的可选项，而不再是一刀切（图51）。最后值得一提的是微软终于将层（Div）标记显示引入了FrontPage，算是对Navigator制作出的标准的一个妥协。

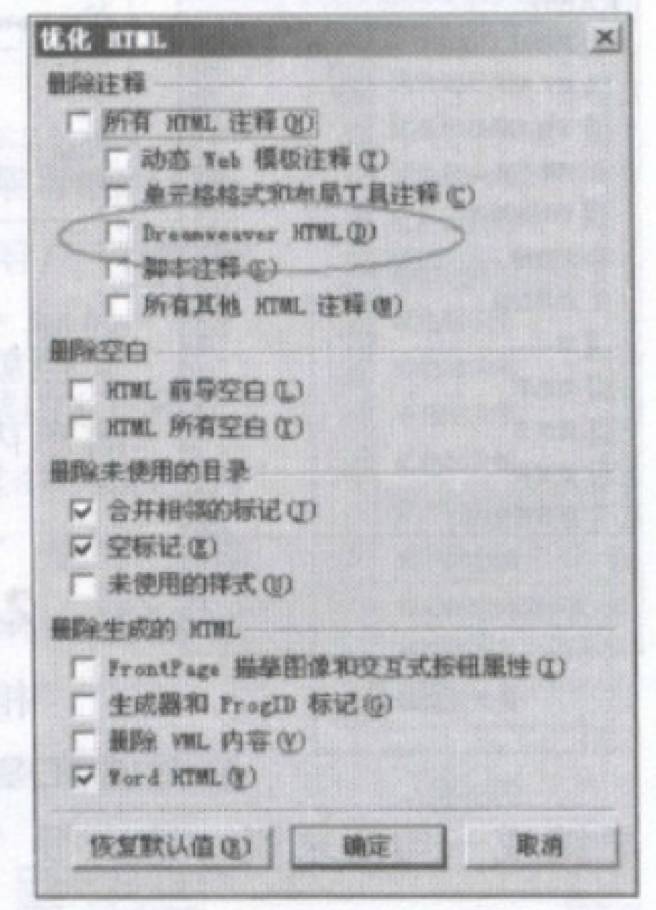


图51

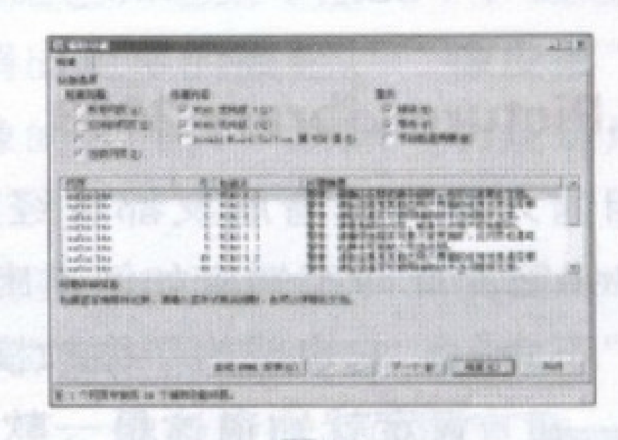


图50

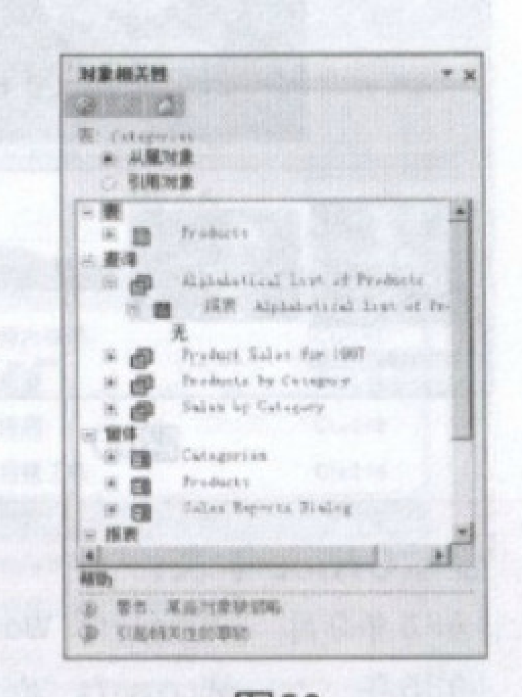


图52

更多的更新如对SharePoint的数据支持、可直接插入Flash及交互式按钮、表格功能的增强、动态模板的使用以及繁简转换中的重定向功能就留待产品发布后大家细细体验了。

6.Access 2003

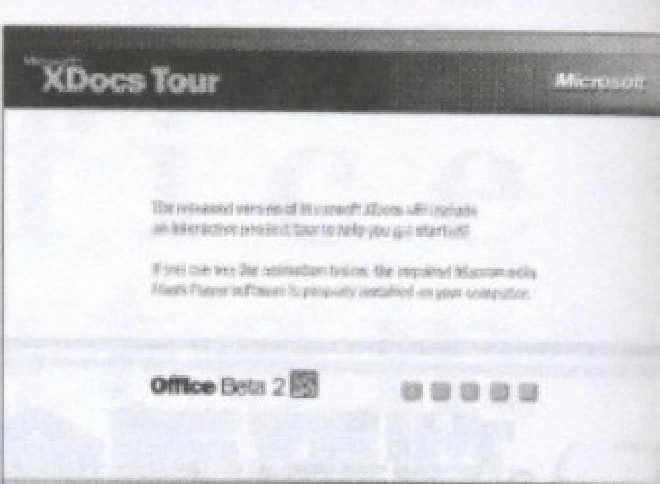
相对刚才的FrontPage，新版Access的改变可以说少得可怜，基本上可以这么讲，由于数据库本身的概念已经相当稳定，而微软在这方面的文章也基本上做得很成功，Access 2003基本是XP版的照搬。除增添了数据库备份功能，以及在选择数据库对象时查看相关的对象（图52）外，笔者再找不到更多的新增功能。

三、新增组件功能简介

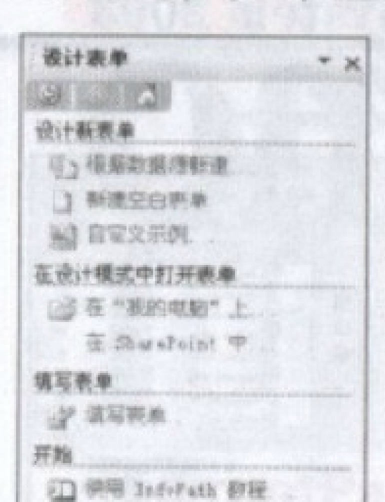
1.InfoPath 2003

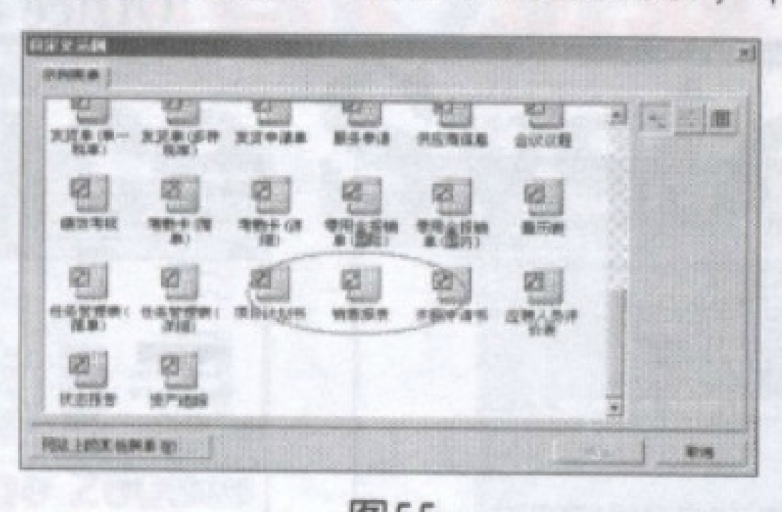
“InfoPath”这个词所含意义大概是信息的搜集与管理应用。微软推出这款产品旨在抢占表单市场，这在业界已是路人皆知的消息。由于是为新功能设计的软件，这款软件出现了大家很不熟悉的一些概念。不过不用着急，软件提供的功能实际并不复杂，只要熟悉表单概念的用户基本能很快上手，而且微软承诺在软件正式发布时会提供一个Flash

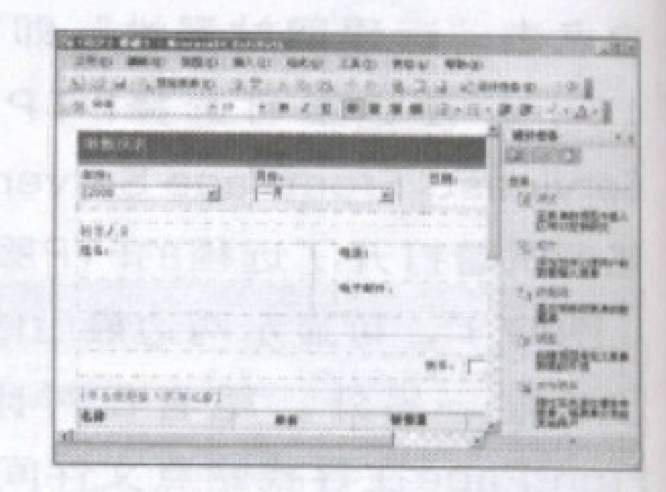
格式的教学片（图53：图中可看到微软将这款组件由“XDocs”改名为“InfoPath”的痕迹）。下面还是通过实例来看软件的具体功能。


图53

首先设计一个表单，选择“文件”中的“设计新表单”。在任务窗格（图54）中可看到，如果企业已经架设了SharePoint Server，将可以由站点直接导入，或者由数据源新建。这里我们选择“自定义示例”中的“销售报表”（图55）。在InfoPath中，这张表格中的组件（如产品名、价格之类）属性都可以作出调整（图56），功能包括用版式来插入各种表格、控件（图57：相信很多使用过编程软件的用户都不陌生），数据源以及视图；也可以在页面中加入超链接，框架等。设计好表单内容可保存此模板，也可将此模板发布到SharePoint站点，这里我们点“保存”就行。下面来看一下填写过程，选择“文件”中的“填写表单”，找到刚才修改后的表单模板，逐项填写即可（图58）。最后的保存格式为XML，我们再次看到了微软已在其产品中全面推广XML概念。


图54


图55


图56

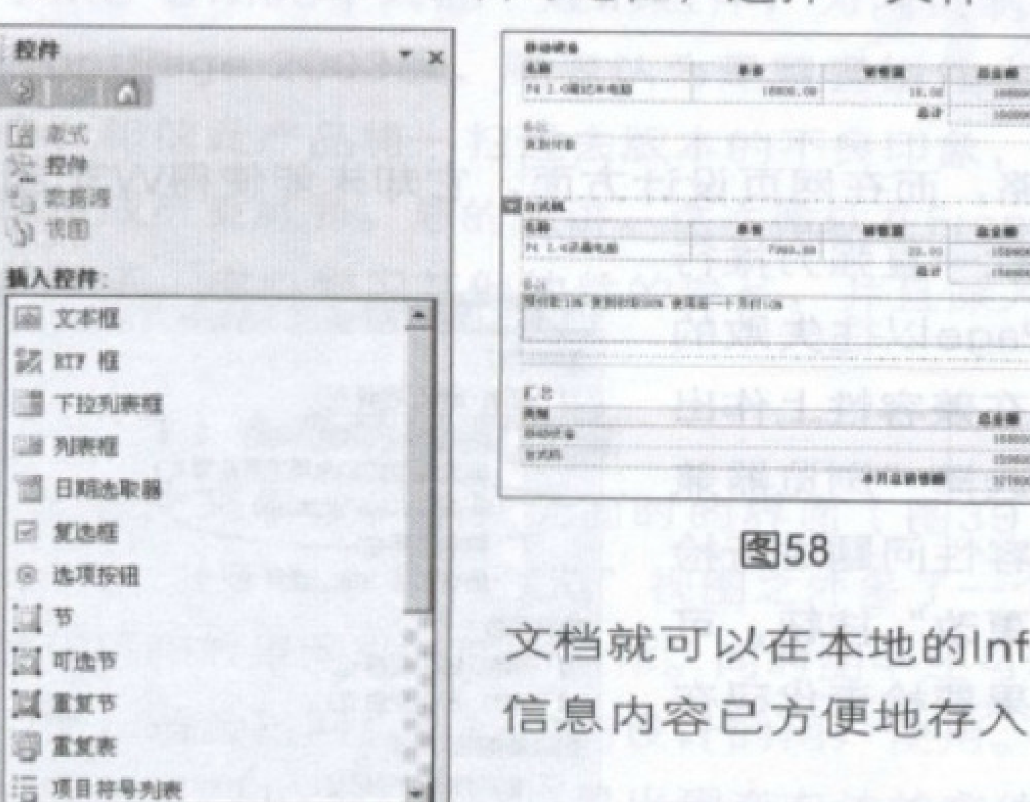
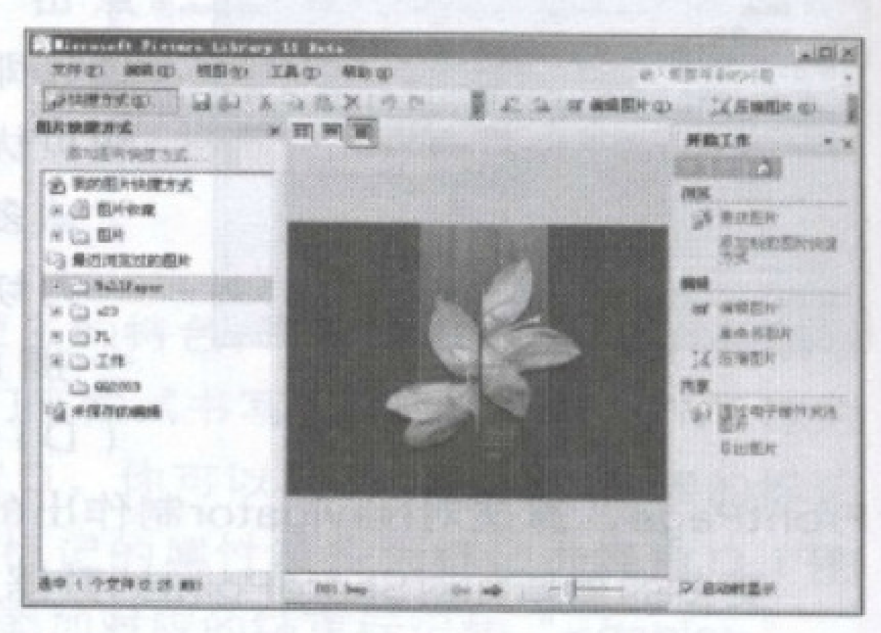

图57

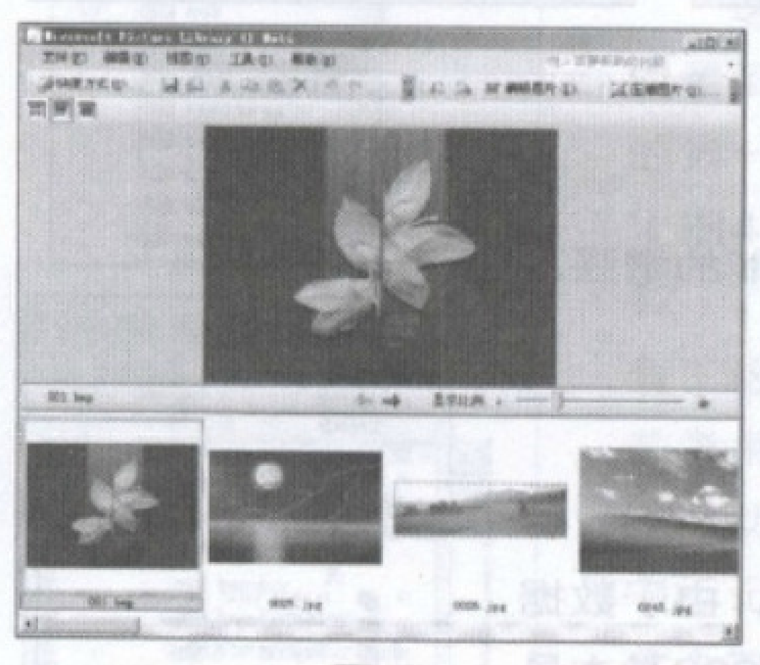
图58

在网络应用方面，InfoPath与SharePoint的整合相当完美，这里我们就不多介绍了。总之，原先在企业应用中，为实现各类业务单据的编辑及网络化应用，往往需要手工填写，专人负责录入汇编；或购买价值数十万元的第三方在线办公软件才能够实现。而现在只需公司架构了基于SharePoint Service 2003的站点，打开相应文档就可以在本地的InfoPath软件中像以往编辑Word文档那样，填写完毕并保存，你所输入的信息内容已方便地存入数据库中。

2.Picture Library 2003

相信大部分读者朋友都曾经用过著名的看图软件ACDSee吧。此时不知应如何道出笔者心中的感受——总结成一句话来说：这次很“不幸”，它也成为了微软模仿的对象。这么说你肯定就知道这是一款专门用来浏览、简单编辑图片的组件，实际上它看起来像是WinXP系统自带图片功能以及图片和传真查看器的整合与增强。


图59


图60

如果将所有面板打开，你可以看到Picture Library的主界面整体分为菜单栏、工具栏、左侧的图片文件夹快捷方式窗格、右侧任务窗格、中间浏览窗口以及其下的控制条（图59）。软件提供3种视图，分别为缩略图、单个图片和幻灯片视图（图60），使用WinXP的用户应当很熟悉。

编辑功能是Picture Library的重点，通过编辑功能我们基本上可完成所有的常规图片操作：调节亮度和对比度、调节图片色彩、裁剪图片无用部分、对图片进行旋转和倒置操作、更改图片大小以及自动校正亮度和消除“红眼”，后两项是专为数码相片所设计的功能。所有编辑功能的操作过程都相当简单，只需在目标图片上点鼠标右键选择编辑图片，任务窗格中就会显示出目前可对这张图片进行的各种操作选项（图61：实际上任务窗格在此组件中居于核心功能的地位）。选择一个任务并进行相应设置即可，这些设置选项很是

微软Office年表：

1983年9月	Microsoft Word For MS-DOS 1.0发布。
1985年	Microsoft Word For Windows及Excel For Windows 1.0与Windows 1.0同年发布。
1987年10月	Microsoft Excel For Windows 2.0发布。
1991年1月	Microsoft Excel For Windows 3.0发布。
1992年11月	Microsoft Access Database For Windows发布。
1997年	Microsoft Office 97发布。
2000年	Microsoft Office 2000发布。
2002年	Microsoft Office XP发布。

直观明了，普通用户很快就能上手，编辑操作并不会立即改变图片，因此可多步撤销，最后保存才会改写原图片。

软件还提供了压缩图片的功能，提供了文档、网页、电子邮件3个压缩方案（图62），每个方案都有固定的设置（如图片大小和品质），无需用户手动设置，但也因此缺乏操作上的自由度，总的来说除非是大规模的图片压缩操作，这个功能不算很实用。重命名功能简单快捷，适合于大量操作图片的用户。有一个值得介绍的功能就是刚才提到的左侧“图片快捷方式”窗格，如果我们需要经常查询不同目录下的图片，即可通过“图片快捷方式”将其快捷方式添加到此窗格中，以方便在常用图片文件夹之间的切换，这算是微软在这个看图软件中所添加的唯一新概念:)。

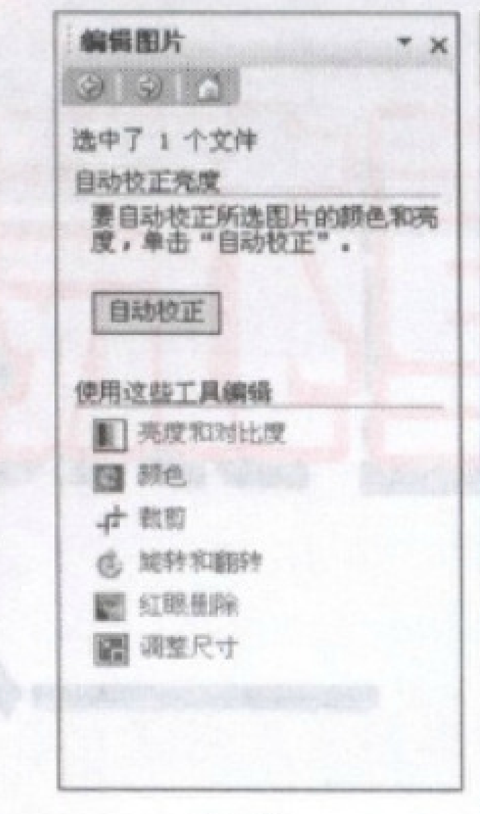


图61

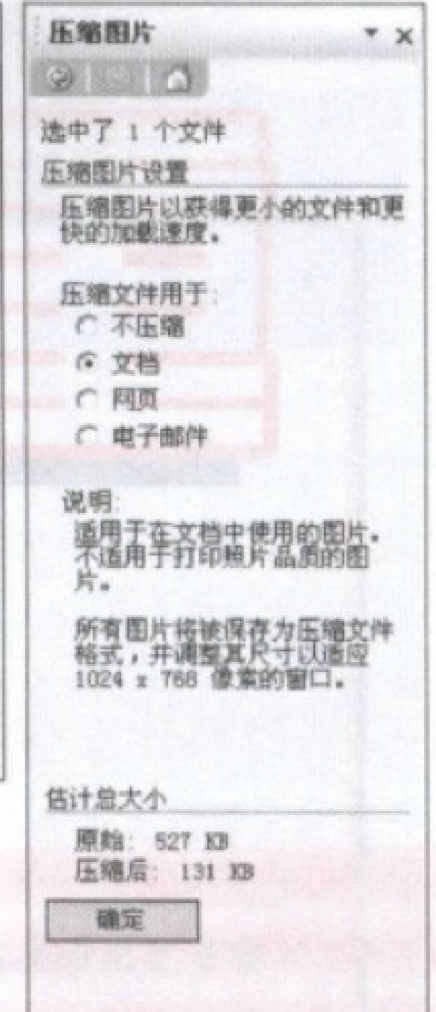


图62

3.OneNote 2003

OneNote是一款类似Tablet PC上的Sticky Note和Windows Journal混合体的产品，它分为Microsoft OneNote 2003和Microsoft 两部分，前者是我们所说的主体应用程序（图63），后者则是驻留程序，只要在系统托盘（System Tray）中点击Mini OneNote的图标，就会跳出一个类似我们日常使用的便笺纸一样的速记程序（图64）。它们之间的关联说起来很奇妙，前者是的Mini OneNote窗口最大化后的样式，而后者则是OneNote 2003窗口缩小的样式。

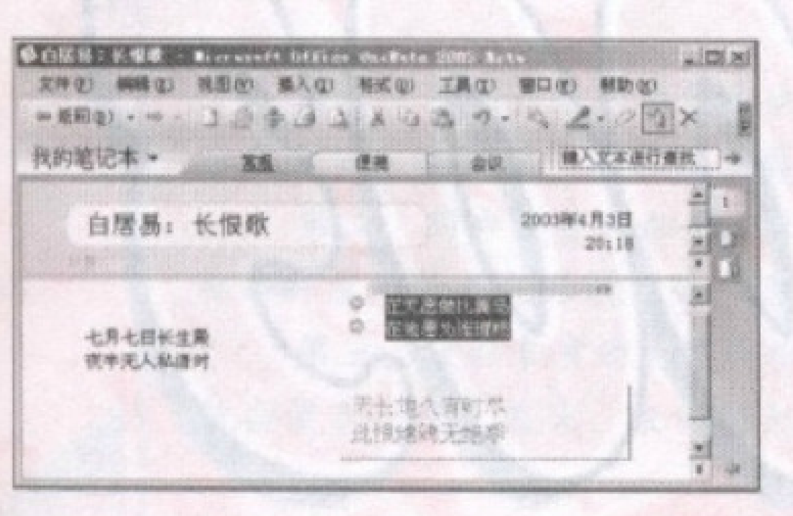


图63

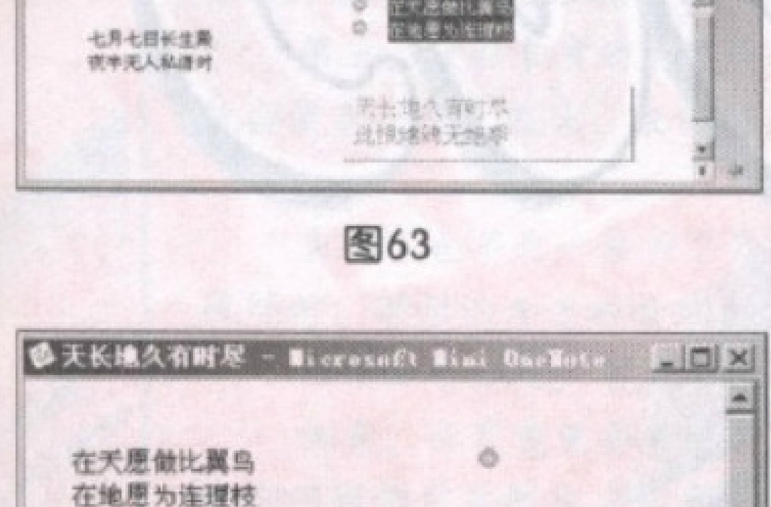


图64

OneNote的主界面分为几个区域，除工具栏和菜单部分不能进行记录外，其他部分均可以随意地进行记录。用户可选择的工具包括“笔”、“橡皮擦”、“选择”、“删除”。“笔”工具是帮助用户通过鼠标和电脑笔来进行绘图的工具，其中包括了几种常用的速记色和笔型（图65），通过4种颜色的互相搭配，我们又可以调出更多的颜色。“橡皮擦”是专门清除用“笔”绘制出的图像的工具，“删除”功能是用来删除被“选中”的文字条。



图65

在OneNote中可自由使用软件自带的模板（设计得都很精美），而且这个“便笺”最大的特色就是自由。可方便地新建“便笺”，也可在可编辑区域的任意位置书写或即兴“涂鸦”（图66），甚至还可随意录音！最后值得一提的是在Mini模式下，你如果在上面贴有重要事项提醒自己，可为每件事添上不同标记用以提示（图67），这样，在电脑屏幕上随意一贴就可解决不少问题。

图66

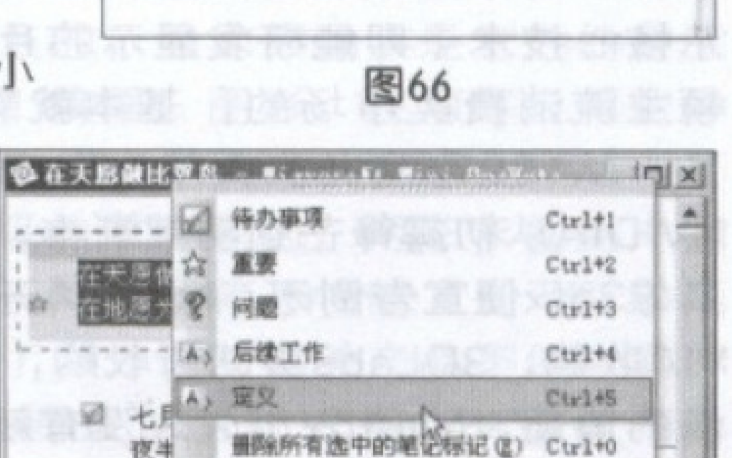


图67

4.Outlook With Business Contact Manager

最后出场的这个家伙是微软为Outlook添加的全新商业联系管理功能，主要针对小型企业办公应用。软件的使用较复杂，最终实现了与Outlook更紧密的捆绑应用，其网络服务功能可基于Active Directory、Exchange、Project或SharePoint。由于篇幅有限，这里就不详述了。

结语：我们有必要升级吗？

Office System 2003基于Web Services的中间件和Net Framework的底层支持，微软再次证明其商业软件的强大协同能力。放在我们面前的是一个无需再架构第三方软件的企业级互动信息应用平台，其兼容性和协同性已超出了微软以往类似推出的任何产品和解决方案。无论部门办公还是企业网络的管理员的需求都可从中获得满足。然而对于个人用户而言，注意力仍集中在与网络无关的组件特性之上，就笔者的使用体验来讲，新组件具有相当强的吸引力，而在原有组件中，FrontPage和Outlook的改变也令人有心满意足之感，不过，将来是XML的天下，Word 2003、Excel 2003中包含的XML特性会不会成为我们升级的最大理由呢？



重振旗鼓——个人电脑升级指南2003

■专题策划 本刊编辑部
■制作 iCat、答笛、风行水

升级，给个理由先

在开始升级之旅以前，还是先了解一下最近几年硬件技术和市场发展的历程。

显卡在近几年的市场上持续高烧，无论发展速度还是热度都不是其他配件所能企及的。随着竞争的加剧，很多厂商不是被收购就是转型，发展到今天，能掌握显示核心技术（即能研发显示芯片，而不只是显卡）并占领主流消费类市场的，基本就剩下NVIDIA和ATI两家了。从1997年的RIVA128到1999年的GeForce 256，NVIDIA从初露锋芒到羽翼渐丰，新世纪刚刚开始，一代枭雄3dfx便宣告倒闭，NVIDIA开始一家独大。其间S3被VIA收购，3DLabs被创新收购，Trident基本退出零售市场的角逐，Matrox也久久没有新品推出，只有原来一直占据OEM市场的ATI能与之抗衡。到2002年中期出现了一些变化，几家沉寂已久的大厂纷纷推出新品：Matrox的Parhelia-512、3DLabs的P10、Trident的Blade XP4和SiS的Xabre系列等，个个都号称是强悍的显卡，但事实最终证明，除ATI的R300系列，其他的不是匆匆过客，便是不起眼的配角。短暂的兴奋过后，我们又把目光投向了NVIDIA和ATI，两家公司都在以6个月为周期不断推陈出新，同时还通过细分规格不断地丰富产品线。消费者从中获益非浅，如今的显卡市场上产品档次不断细化，想买到价位合适、称心如意的产品再也不是什么难事了。

回顾近几年CPU的发展，就是一部不断变换核心和接口、提升频率的历史。CPU升级除受接口的限制外，不断变化的核心也令人头疼。1999年以来，Intel的历代核心有：Coppermine和Tualatin（PⅢ和赛扬）、Willamette和Northwood（P4）；而AMD也“毫不示弱”，核心一变再变，从Athlon/Duron时代的Thunderbird、Spitfire、Morgan到Athlon XP时代的Palomino、Thoroughbred-A、Thoroughbred-B和Barton。AMD在接口方面还算“仁义”，一直采用426针的Socket A，提供了更多升级可能，而Intel则经历了从Socket 370、Socket423到Socket478的多次转变，相关芯片组和主板也一变再变。基于以上原因，现在单独升级CPU的空间越来越小。

在经历了RDRAM的市场受挫后，内存的发展基本平稳，从DDR200、DDR266、DDR333到DDR400一路走来，DDR已成为市场的绝对主流。就在几个月前，DDR内存开始大幅降价，甚至比老的SDRAM还要便宜，现在升级内存正是最佳时机。

下面来看看“五大配件”中最“甘于”平淡的一员

升级，对电脑来说是一个永恒的主题。

可能没有任何一种产品的发展会像电脑硬件这样日新月异；
可能没有任何一类厂商会像电脑公司这般急于推陈出新；
可能也没有任何一个市场会像电脑市场般如此起伏跌宕；
可能更没有任何一种消费者会像电脑用户这般如此不知疲倦地……升级！

那么，对于用户而言，升级的源动力是什么？一般来说，主要有3个方面的原因：

第一，不断升级的操作系统和应用软件，虽然在功能和性能上都为用户提供了更好的选择，但往往也需要占用更多硬盘空间和系统资源，这时便需要升级硬件以满足要求，这类升级占绝大多数；

第二，用户自身的水平也在不断提高，过去不知道电脑能做的事现在知道了，过去不会用电脑做的事现在会了，但当初却并没有购买相应的硬件。怎么办　　？升级！

第三，硬件本身的发展和价格的降低。价格是最令电脑用户们心痛的：今年花费血本购买的高配置机器，明年很可能就会便宜一半。因此，配件的大幅降价往往是那些紧跟市场的用户升级的重要理由。

当然，也不乏一些为了升级而升级的用户，这些人就是所谓的电脑发烧友，他们的升级往往不需要什么指南，只要发现够新、够强的东东就会纳入考虑范围，他们自然不在我们的讨论范围内。

所谓知己知彼，百战不殆，升级之前最重要的就是必须清楚自己升级的原因，之后便是依据自己的理由选择产品了。

但是，你究竟需要升级哪些配件，升级后性能到底会有多大提升，怎样升级最划算，升级所需的费用又是多少，这一系列问题都需要解决。如果你是急待升级的电脑用户，同时也被这些问题所困扰，那么请赶快加入我们的升级速成班吧！

——硬盘。这些年硬盘的缓存容量从512kB到2MB、8MB，转速从5400r/m到7200r/m，甚至10000r/m，接口从ATA/66、ATA/100再到ATA/133，从并行ATA到串行ATA，无不影响着硬盘的速度，但却都没能使硬盘的性能产生质的飞跃。消费者对硬盘容量的需求倒是与日俱增，宽带、DC（数码相机）和DV（数码摄像机）等产品的普及使得再大的硬盘都可轻易被填满。

主板芯片组的更新速度也明显提高，440BX那样的“长寿产品”再也难以见到，集成更多的功能和接口也成了主板发展的重要趋势：软跳线彻底成了“标准配置”；ISA插槽不见了，AMR、ACR等短寿产品也相继逝去；AGP从2×升级到了8×，很多电脑中连显卡都看不到，因为主板集成了；集成声卡更是大行其道；IDE和S-ATA RAID不再稀罕；USB从1.1发展到2.0，有些主板甚至都开始集成IEEE 1394和蓝牙接口……其实你还可以得到更多，包括智能监控、读卡器接口、网卡接口等，主板品牌和型号的繁杂恐怕是任何一种电脑配件所不能企及的，而这其中一定有适合你的那一款。

软件应用是促成硬件升级的重要动力。想要让Windows XP流畅运行，至少需要GHz级别的CPU及256MB以上的内存。而游戏对硬件的要求也达到了疯狂的程度，数张安装光盘、几个GB的安装文件已不是什么新鲜事，那些3D游戏大作更是以让你的机器跑不动“为荣”。去年泄露出的Doom Ⅲ内部版和刚发布的Unreal Ⅱ在这方面可谓“登峰造极”，即使当今的顶级配置也不过能达到勉强流畅而已。当然，从另一角度讲，单纯为这些游戏进行升级是盲目的，除非你确实是它们的骨灰级爱好者。当然，办公、编程、图形、视频等应用软件也无不对电脑的整体性能提出了更高的要求。

应用的扩展也是升级的重要原因，两三年前用户会花多少钱在购置外设上？除了音箱恐怕就“别无所求”了。现在情况完全不同了，外设及相关产品不但丰富异常，而且价格也越来越便宜，面对诱惑，有谁能不动心？刻录机、闪盘、打印机、扫描仪、摄像头、MP3、DV、DC等，你不想买来试试吗？就连你已用惯了的显示器，不觉得它太小了或是太笨重了吗？不觉得那两个塑料小音箱发出的声音太单薄了吗？不嫌弃总是需要清理，否则就不好好工作的“小老鼠”吗？

关于电脑的发展是永远也说不完的，关于电脑的升级也永远不能停止，无论你现在拥有一台怎样的电脑，无论你想如何完善它，更无论电脑市场多么令你眼花缭乱，我们会尽全力为大家奉上一篇满意的升级指南！

《大众软件》如何组织升级指南测试

按年度划分的参考系统及测试方案

为了重现大家昔日津津乐道的“经典配置”，我们花费了很大精力收集了从1998年到2002年的各种（当年的）主流配件，包括从老赛扬、毒龙到Athlon XP、P4的各种CPU；从华硕P2B、技嘉7ZX到升技BH7的各种主板；从华硕TNT、小影霸TNT2到耕升GeForce4 Ti4200的各种显卡；从昆腾火球8代8.4GB、迈拓金钻4代20GB、希捷酷鱼Ⅳ 60GB到西部数据鱼子酱1000BB的各种硬盘；当然，还有一大堆从PC100 SDRAM到DDR400、容量不等、品牌各异的各种内存条……我们利用这些配件，按年度（1999~2001）划分，分别搭建1到2套当年的典型配置作为基准样机，然后通过更换和升级各种配件，进行不同组合的性能测试，分析数据后得出结论。

1.1999年的参考系统

CPU：Intel Celeron 433MHz（66MHz×6.5，Socket 370接口）
转接卡：升技Sloket!Ⅲ（Slot1转Socket 370）
主板：华硕P2B（PCB版本1.10）、微星MS-6163（PCB版本1.0），均采用Intel 440BX芯片组，Slot1插槽
内存：普通现代PC100 SDRAM 64MB
硬盘：昆腾火球8代8.4GB（5400r/m，512kB缓存）
显卡：华硕V3400 TNT（Riva TNT 16MB）
其他（简单列举以供参考，不一定在测试中使用，下同）：15″ CRT、40×CD-ROM、雅马哈724声卡、2.0木质音箱、双飞燕2D鼠标、普通104键盘

1999年配置升级测试方案：

（1）（其他配件不变的情况下，下同）单升级内存，直接把内存加到192MB（+128MB单条），测试更换内存前后商业/高端磁盘性能和系统整体性能（CC Winstone2000、Business Winstone99）的变化。

（2）单升级显卡，直接把显卡更换为GeForce2 MX400（64MB）或ATI RADEON 7500（64MB），分别测试更换前后Quake Ⅲ和3DMark2000默认测试中的成绩变化。

（3）单升级硬盘，直接把硬盘换成7200r/m的西部数据1000BB，测试项目同（1）。

（4）单升级CPU，把CPU换成铜矿赛扬1GHz，分别测试更换CPU前后系统整体性能（同上），Lame MP3压缩、Quake Ⅲ、3DMark2000默认测试的成绩变化。

（5）同时升级内存和硬盘，把内存加到192MB，硬盘换成西部数据1000BB，测试项目同（1）、（3）。

（6）同时升级内存和CPU，把内存加到192MB，CPU换成铜矿赛扬1GHz，测试项目同（1）、（3）。

（7）同时升级内存、CPU和显卡，把内存加到192MB，CPU换成铜矿赛扬1GHz，显卡更换为GeForce2 MX400或ATI RADEON 7500，测试项目同（2）。

（8）整体升级，换成Athlon XP 1800+丽台nForce2主板或P4 2.4A GHz+升技BH7（i845PE）主板，硬盘统一换成7200r/m的金钻7代。CPU+主板+硬盘的平台确定后，分别安装奔驰GeForce2 MX400、ATI RADEON 7500、硕泰克GeForce4 MX440-8X、迪兰恒进RADEON 9100超值实用版、耕升GeForce4 Ti4200-8X显卡（显存均为64MB），测试更换整套平台前后CC Winstone2000、Business Winstone99、Quake Ⅲ、3DMark2000默认测试的成绩变化（注：各个年代用于整体升级的平台是统一的，成绩共享）。

注：也许由于是PCB版本较早的缘故，我们采用的这块华硕P2B主板虽已更新为最新的BIOS，但运行铜矿赛扬1GHz时仍不是很稳定，而微星MS-6163主板搭配赛扬1GHz时能正常运行，因此上面凡涉及到铜矿赛扬1GHz的项目，均改用采用相同芯片组的MS-6163主板进行测试（转接卡相同）。

2.2000年的参考系统

a.Intel平台
CPU：Intel Celeron 633MHz（66MHz×9.5，Socket 370接口）
主板：华硕CUBX-L（PCB版本1.01，Intel 440BX芯片组，Socket 370接口）
b.AMD平台
CPU：AMD Duron 750MHz（100MHz×7.5，Socket A接口）
主板：技嘉GA-7ZX（PCB版本1.01，KT133芯片组，Socket A接口）
其他共用配件
内存：普通现代PC100 SDRAM 128MB
硬盘：迈拓金钻4代 20GB（7200r/m，2MB缓存）
显卡：奔驰小影霸TNT2 Pro（32MB）

2000年配置升级测试方案：

与1999年的配置升级测试方案基本一致，整体性能测试软件改为Business Winstone2001和CC Winstone2002，配件搭配种类有所减少，具体项目参见性能测试部分，这里不再赘述。

3.2001年的参考系统

a.Intel平台

CPU： Intel PⅢ 933EB（133MHz×7，Socket 370接口）

主板： 华硕CUSL2

（PCB版本1.02，i815E芯片组，Socket 370接口）

内存： Kingmax PC150 SDRAM 128MB×2

b.AMD平台

CPU： Athlon 1.2GHz（133MHz×9，Socket A接口）

主板： 技嘉GA-7DX（PCB版本4.0，AMD761+VIA 686B芯片组合，Socket A接口）

内存： 三星DDR266 128MB×2

其他共用配件

硬盘： IBM 60GXP 40GB（7200r/m，2MB缓存）

显卡： 奔驰小影霸GeForce2 MX400（64MB）

2001年配置升级测试方案：

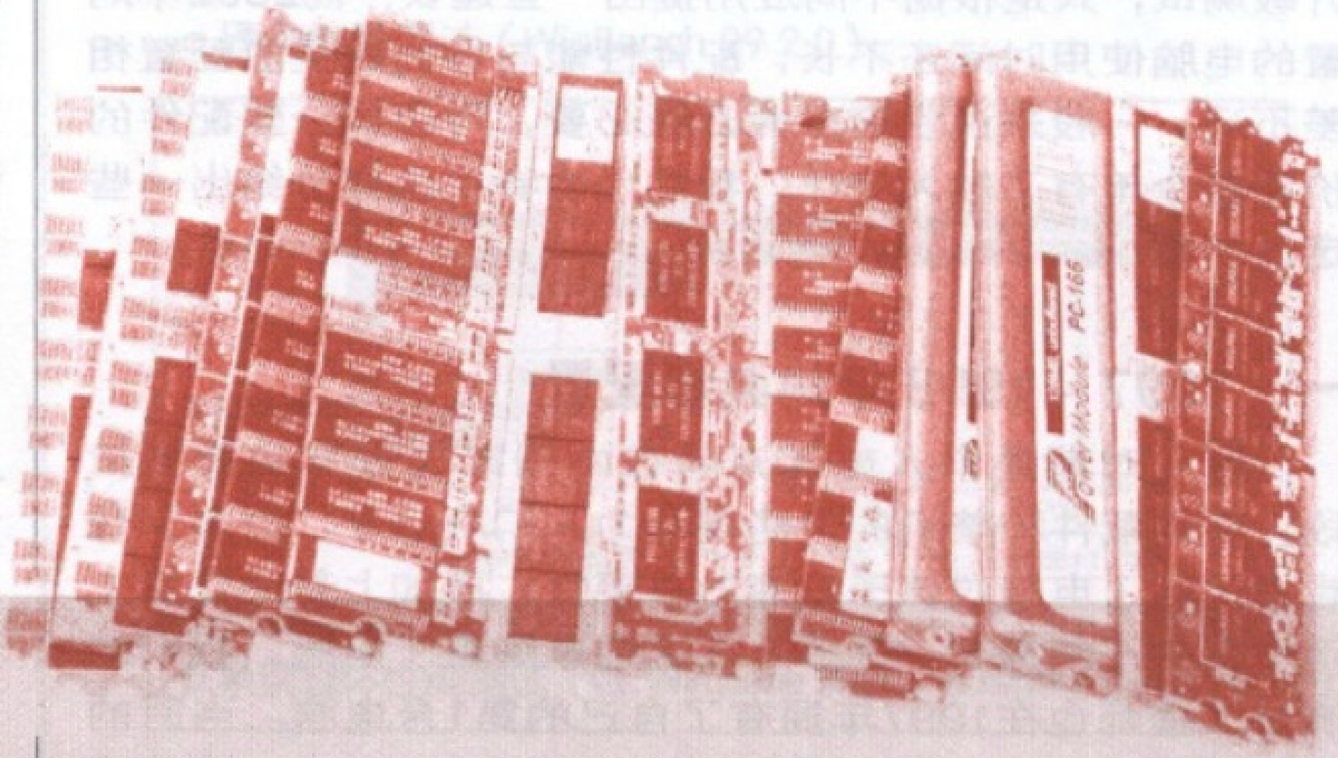
与2000年的配置升级测试方案基本一致，Intel平台的CPU升级余地不大，且两套平台都不建议进行整体更换升级，因此取消相关项目，其他配件升级和具体测试项目参见性能测试部分。

我们配置的测试环境

在这次升级专题的测试中，为减少兼容性问题，提高稳定性，同时确保新硬件的性能得到充分发挥，我们在测试前将所有主板的BIOS刷为最新版本（为支持新的处理器和硬盘，部分主板采用了最新的Beta版BIOS），并在测试中统一采用最新的驱动程序。因为我们使用的内存条品质都还不错，因此所有环境下BIOS中的内存参数均设为CL=2。

测试中，所有平台统一采用英文版Windows 2000 Professional操作系统，并装上Service Pack3和DirectX 9.0（4.09.0000.0900）英文版。驱动程序方面，采用Intel芯片组的平台安装Intel INF驱动5.00.1012版（440BX芯片组在Win2000+SP3中无需安装驱动）和Intel应用程序加速器（IAA）2.3版；AMD平台中，采用VIA芯片组的主板安装VIA 4 in 1驱动包4.46版，采用AMD 761北桥的主板安装AMD芯片组AGP驱动5.33 WHQL版，采用nForce2芯片组的主板安装NVIDIA芯片组驱动2.03版。所有采用NVIDIA芯片的显卡都安装NVIDIA公版驱动43.51版，采用ATI芯片的显卡都安装ATI公版催化剂驱动3.2版；桌面分辨率全部设为1024×768/32bit，刷新率为85Hz。此外，测试中一律屏蔽声卡。

测试软件方面，除1999年的参考系统外，其余系统均采用了相同版本的测试软件，这样也便于大家在不同年代的平台之间进行横向比较。由于1999年的参考系统配置较低，特别是内存和显存太少，一些较新的测试软件无法正常运行（比如CC Winstone 2002至少需要128MB内存，3DMark2001需要32MB显存的显卡），所以我们在这一系统上采用了稍早一些的版本。尽管如此，这些相对较老的测试软件还是能在一定程度上反映问题，比如虽然3DMark 2000只支持较早的DirectX 7 API，但目前基于DirectX 7的主流游戏软件数量还是相当多的。



我们采用的测试软件

ZD Winbench 99 2.0： 经常看我们评测的读者应该已很熟悉了，这次仍用它测试升级前后的磁盘性能，Business Disk WinMark 99反映的是一般商业软件应用下的磁盘性能，而High-End Disk WinMark 99代表高端磁盘性能。

ZD Business Winstone 2001： 它能模拟系统在商业办公环境下的运行情况，测试时会执行MS Office、Netscape Communicator等常见软件中的各种操作，其得分代表整机系统执行一般商用软件时的性能。它采用"基准样机"的概念，比如定义一台某型号的基准样机的得分为10，而如果你的平台得分为20，那么你的整机性能便是基准样机的2倍。另外，我们在1999年的参考系统上运行较早版本的Business Winstone 99，这个项目包含在ZD Winstone 99软件中，其原理与2001版基本一样，只是采用的软件版本要早一些（比如MS Office是97版的，Photoshop是5.0版的）。

Content Creation Winstone 2002： 它模拟网页与多媒体制作领域最常用的一些工具软件（比如Adobe Photoshop、Premiere及Macromedia Dreamweaver等），运行时同时打开多个软件协同工作，并在它们之间相互切换，以加重处理负担。它的得分能真实地反映系统在进行网页制作和其他多媒体应用时的整机性能，也有基准样机的概念。同样，CC Winstone 2000是其较早的版本。

Lame 3.93.1： 作为著名的MP3压缩引擎，Lame有着非常好的编码算法，可得到音质很好的MP3。由于Lame本身只能用命令行方式执行，我们在测试中采用外壳程序RazorLame1.15版，调用Lame 3.93.1版对《加州旅馆》（老鹰乐队）的WAV文件（70.5MB）进行编码，压缩品质设定为"VBR Studio"，最后得到MP3文件大小为10.3MB。该项目的得分单位是秒，时间当然是越短越好。

此外我们还采用了几个常见的3D测试软件，包括QuakeⅢ Arena 1.32（测试时调用four.dm_66 Demo，640×480/16bit）、3DMark2000 Pro v1.1（基于DirectX 7，默认测试为1024×768/16bit）和3DMark2001 SE Bulid330（基于DirectX 8，默认测试为1024×768/32bit），大家对它们应该非常熟悉了，这里不再赘述。

升级能带来怎样的变化？让我们来告诉你……

根据当前的市场行情，如果不采购诸如打印机、扫描仪、移动硬盘之类外设，那么花5000～6000元就能攒一台相当不错的电脑，基于这种情况，我们认为升级成本一般不宜超过3000元。对于性能影响最大的主要是CPU、主板、内存、硬盘和显卡这五大配件，所以本次升级专题分析的重点也放在它们身上。如果前面这五大配件不需要（全部）升级，或升级后你的“预算”仍有富余，则还可考虑升级光驱、显示器、外设甚至添加一些数码产品，不过限于篇幅，我们这里不对它们进行系统的测试和分析。

接下来，我们将分析从1997～2002这6年中的电脑市场状况，并介绍相应的升级方法，最后根据测试结果推荐升级方案。由于1997年和1998年的机型距今已比较“久远”，单独配件的可升级性微乎其微，所以我们没有进行升级测试，只是根据不同应用提出一些建议；而2002年购置的电脑使用时间还不长，配件性能与目前的主流配置相差不远，一般来说没有多大升级必要，考虑到一些配件的价格在今年有了较大变化，我们也会针对这部分给出一些定性的建议。

一、1997～1998年的典型配置

这一时期是个人电脑开始在中国家庭普及的重要阶段，电脑配件和整机的价格逐渐为人们所接受，很多父母也意识到了电脑对孩子教育的重要性，再加上普通家庭生活水平的不断提高，很多人在这两年购置了电脑，我们的测试工程师也在1997年拥有了自己的第1台电脑。当时的主流配置是主频在166～233MHz左右的Pentium MMX或K6，加上16～32MB内存和2.1GB左右的硬盘，不过那时近万元的配置现在看起来实在不值一提，卖到二手市场恐怕也换不了几个钱，那么除了捐助贫困地区，这些老家伙们就真的没有用武之地了吗？我们觉得不尽然，下面就提出几种应用方案。

1.“肢解”利用

虽然整台电脑基本上已没什么利用价值，但部分配件还可继续发挥余热，比如键盘、鼠标、软驱、光驱、声卡、硬盘、机箱和显示器等。当时购买的键盘鼠标有一部分还未采用PS/2接口，不过市场里可买到转接头；虽然软驱至今是许多电脑的标准配备，不过用到的机会已不多了，所以质量较好的旧软驱仍可继续使用；光驱的寿命比较有限，能坚持到现在的并不多，而且现在看来当年8×～16×CD-ROM的速度也太慢了，但看看VCD什么的还可以，如果你的机箱还有富余空间不妨留着；如果你的声卡是老的ISA接口，恐怕没有多少应用机会，因为大部分新主板上已没有这种接口了，同时微软新的操作系统对这种声卡的支持也不好，如果是PCI声卡，一般来说在Windows 98下使用应该没问题，其他操作系统就要看运气了（可能找不到驱动）。

当年的硬盘容量小得可怜，运行操作系统时速度也慢，但作为备份硬盘还行，也可把它作为“移动硬盘”使用，在电脑之间拷贝数据；至于机箱，虽然ATX标准一直没有变，但当时机箱的大小及结构和挡板设计与现在仍有些不同，所以最好先拿一块现在的主流主板来比一比，一般来说如果主板能装进机箱就可继续服役；显示器虽小了点，但仍可使用，如出现聚焦模糊，可拆开调节一下（找专业维修人员，切勿自己动手），如果荧光粉出了问题就只能淘汰了。

2.家庭网络

如果已购买了新的整机，那么只需再花几十块钱买块网卡就可把它们连接起来，形成一个家庭局域网。这种小型网络也有很多用途，因为老机子仍可胜任一些简单工作，所以能在一定程度上解决一家人抢电脑用的情况，而且可以相互共享数据；也可以把它作为一台FTP或网络服务器，通过代理服务器软件不仅能使两台电脑同时具备上网能力，还可将一些重要数据备份在老电脑上；如果对老机器的性能不甚满意，再花钱添置一些内存就会有相当好转。

3.做打字机

新版Office软件对老版本有很好的兼容性，所以不妨在老机器上装个Office 97，进行一些简单的文字编辑工作。如果对效果不满意，也可通过上述家庭网络传送至新电脑进一步处理。当然，如果纯粹当打字机用，可以只安装UltraEdit或EmEditer这样的小软件，它们只占用很小的硬盘空间，运行速度也很快，具备一定编辑能力，能给你的录入带来很大方便。

其实，这些老机型还可胜任很多简单的应用，只要选择恰当的软件，就仍有一定用武之地。

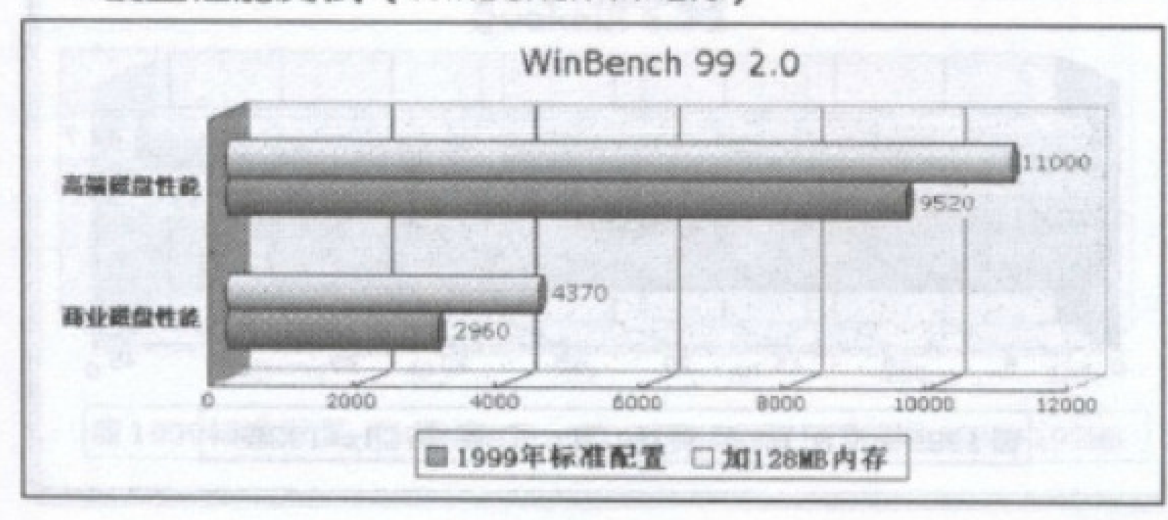
二、1999年的典型配置

这一年的主流机型为Slot1主板+赛扬A和Super7主板+K6-2。由于Slot1接口的主板大部分采用了“长寿的”Intel 440BX芯片组，即使到现在也有相当的升级潜力；而当年选购了Super 7平台的朋友如今只能忍痛割爱了（这个平台最高只能上到K6-3 550MHz，而且这种处理器一直不太多见）。这里我们以一款1999年的典型配置的Slot1平台作为参考系统：

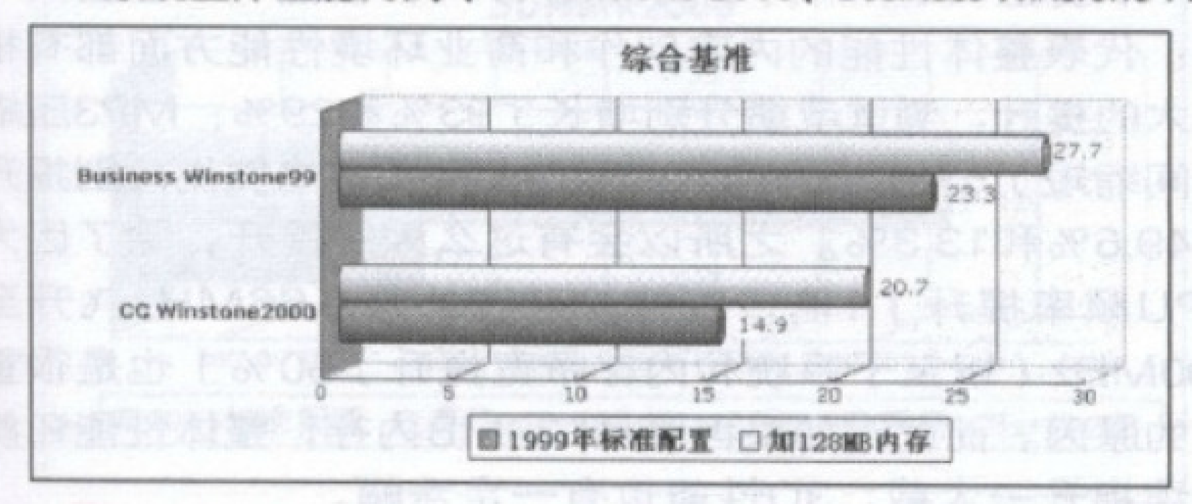
CPU：Intel Celeron 433MHz
主板：采用Intel 440BX芯片组的主板（Slot1插槽）+转接卡
内存：PC100 SDRAM 64MB
硬盘：昆腾火球8代8.4GB（5400r/m）
显卡：Riva TNT 16MB

（1）把内存加到192MB（+128MB单条）

a.硬盘性能测试（WinBench 99 2.0）



b.系统整体性能测试（CC Winstone 2000、Business Winstone 99）



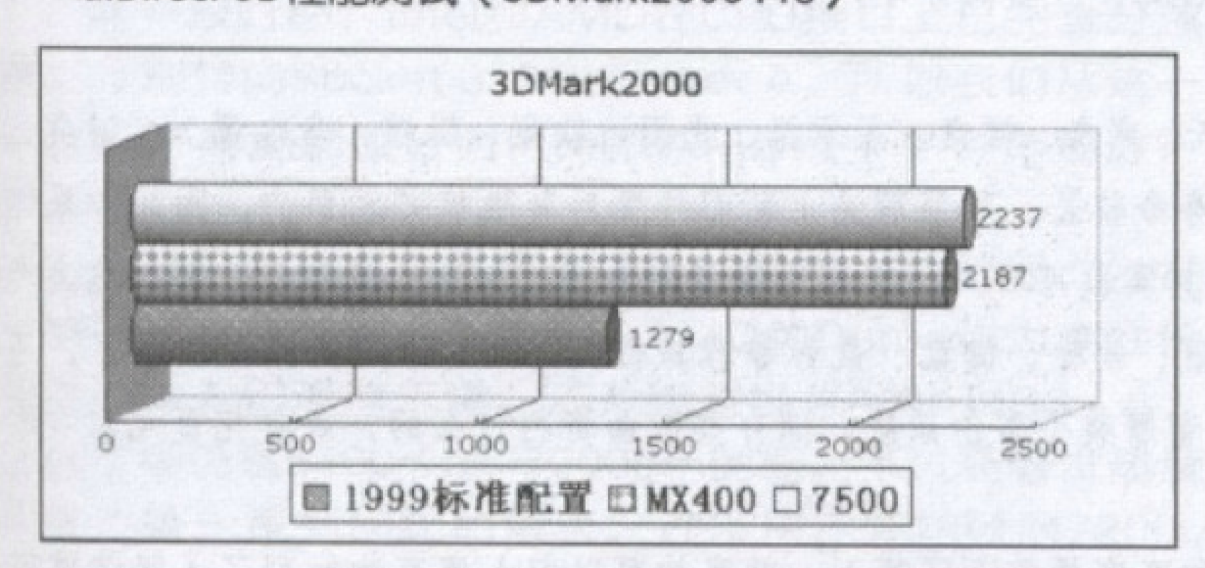
注：在所有柱状图中，图例和柱状图都遵循从左至右和从下到上的到应关系，下同。

增加内存的效果很明显，硬盘性能提升了47.6%（商业）和15.5%（高端），系统整体性能提升了38.9%（内容创作）和18.9%（商业环境）。

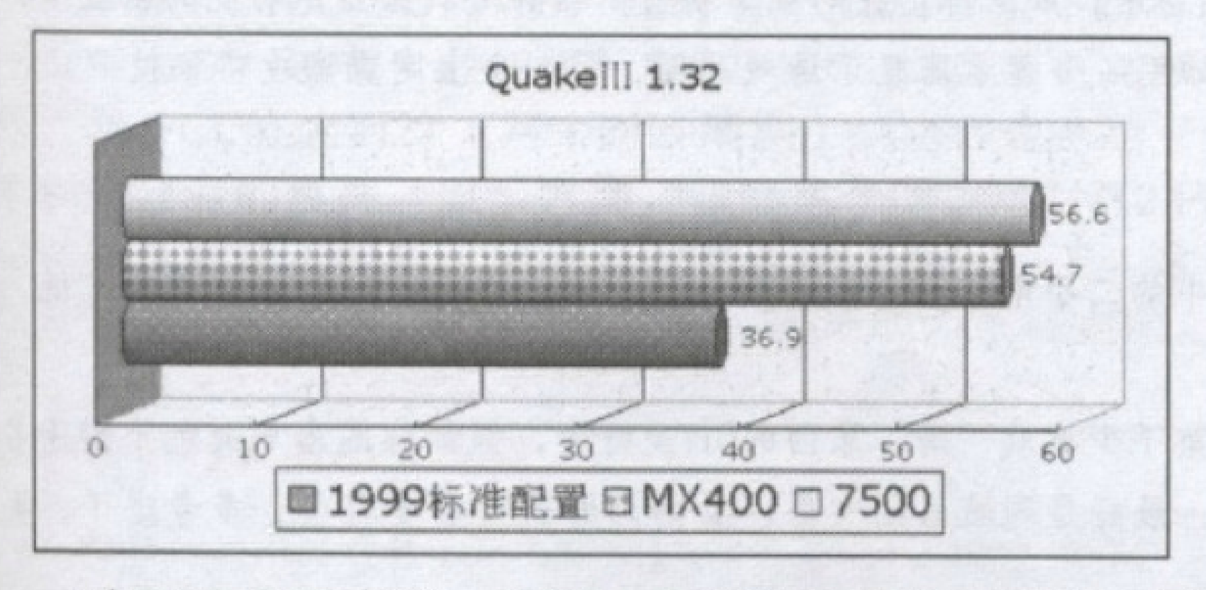
与我们去年同期的升级测试相比，1999年的系统增加内存后性能增长幅度明显大一些，我们认为这和今年改用了Windows 2000操作系统有关（去年统一用Windows 98 SE进行测试）。因为Windows 2000本身对内存容量要求就高于Windows 98，而且内存管理机制也明显优于后者，因此增加内存对性能的影响更大，这点在以后的测试中也有所反映。

（2）升级显卡为GeForce2 MX400或RADEON 7500

a.Direct 3D性能测试（3DMark2000 Pro）



b.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



对于3D应用来说，升级显卡的效果无疑最显著。尽管与之配合的Celeron 433MHz处理器的性能相当有限，但无论Direct 3D还是OpenGL环境下的3D性能都有明显提高，3DMark 2000 Pro中获得了高达71%～75%的提升（视显卡而定，下同），Quake Ⅲ的帧数则提升了48%～53%。不过，我们也发现此时CPU成了明显瓶颈，理论上性能高出GeForce2 MX400一大截的RADEON 7500，在这里也很难发挥出来，我们认为如果不更换CPU的话，这个等级的平台没必要用更高档次的显卡。

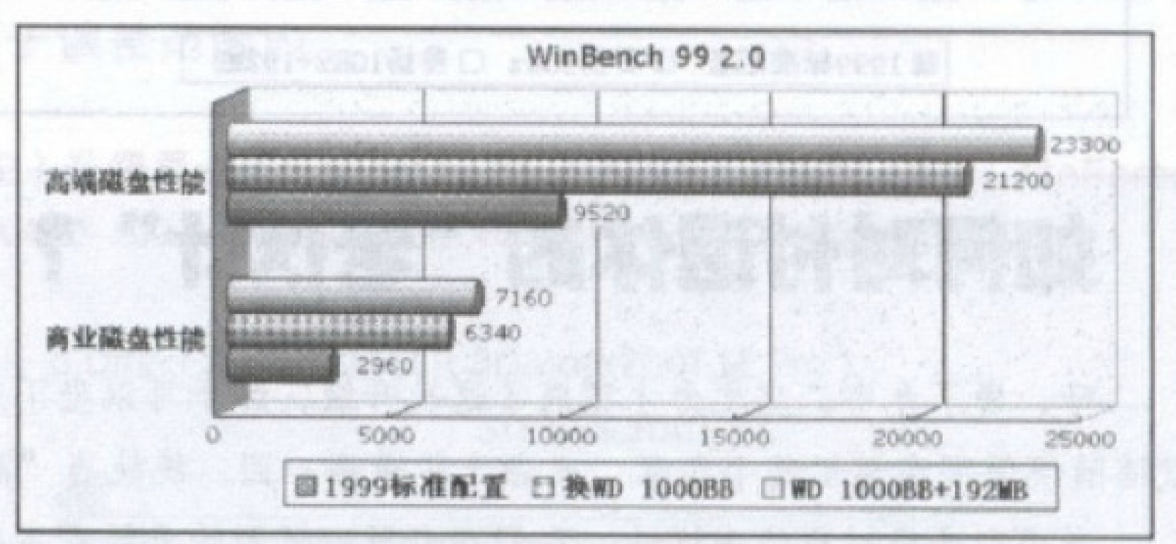


升级经验点滴

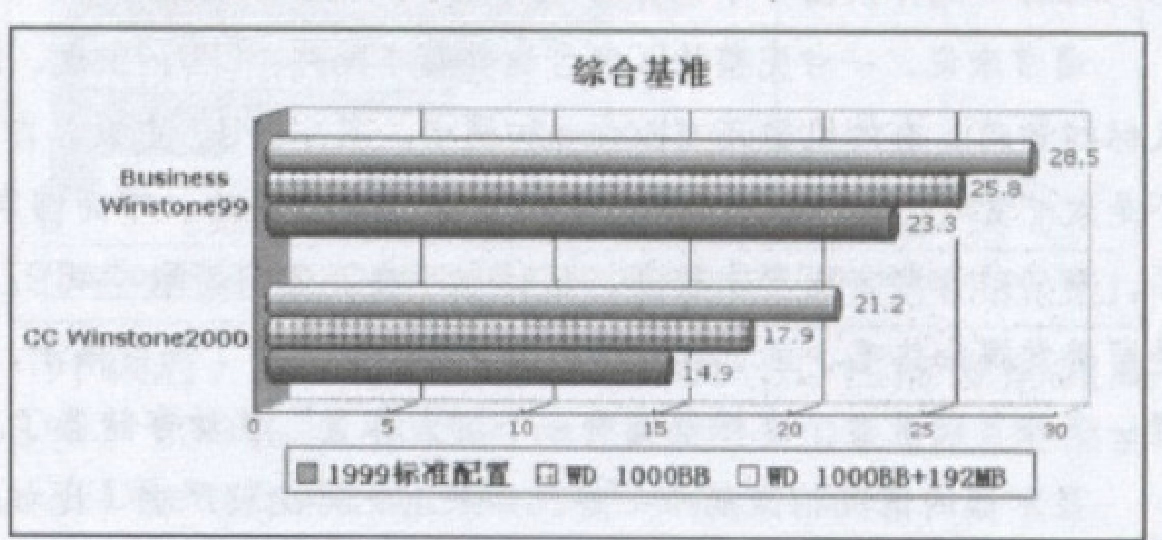
CPU是普通用户升级的重点，不过由于接口及核心问题（我们在专题前面谈到过），CPU的升级往往困难重重。一般来说，在升级CPU之前，很有必要去一趟主板厂商的官方网站，查阅有关你的主板最新资料，以确定其所能支持的CPU核心及频率，然后下载并刷新主板的BIOS（这一点对于CPU和硬盘的支持很重要）。需要特别指出的是，很多厂商的同一型号主板都有不同的PCB（印刷电路板）版本，版本号一般位于型号标注附近或主板的一角。查阅资料时还要注意PCB的版本，不同PCB版本对新硬件的支持（特别是CPU）也可能有所不同，如升技的KT7A系列主板都基于KT133A芯片组，但只有PCB版本在1.3以上的才能很好地支持Athlon XP。

（3）更换为高转速、大缓存、大容量的硬盘（同时增加128MB内存）

a.硬盘性能测试（WinBench 99 2.0）



b.系统整体性能测试（CC Winstone 2000、Business Winstone 99）

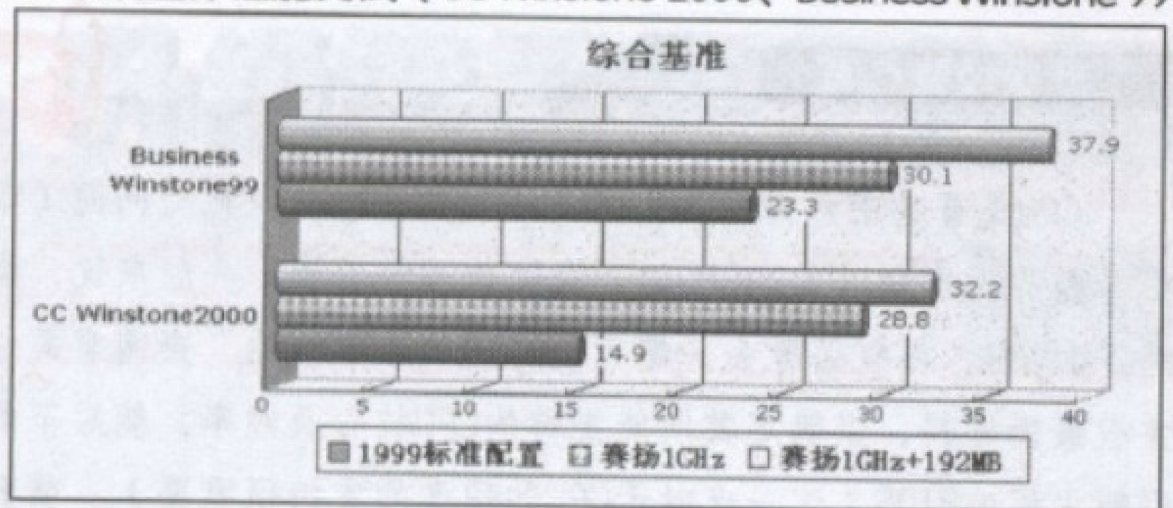


尽管BX主板只支持旧的Ultra DMA/33接口，无法充分发挥新硬盘的性能，但更换硬盘后还是获得了较明显的性能提升。硬盘性能有了超过100%的飞跃，系统整体性能的增幅相对较少，但也有20%（内容创作）和10%（商业环境）的提升；可以看到，这时如果再增加一些内存的话，效果要明显得多，系统整体性能的提升幅度非常大。

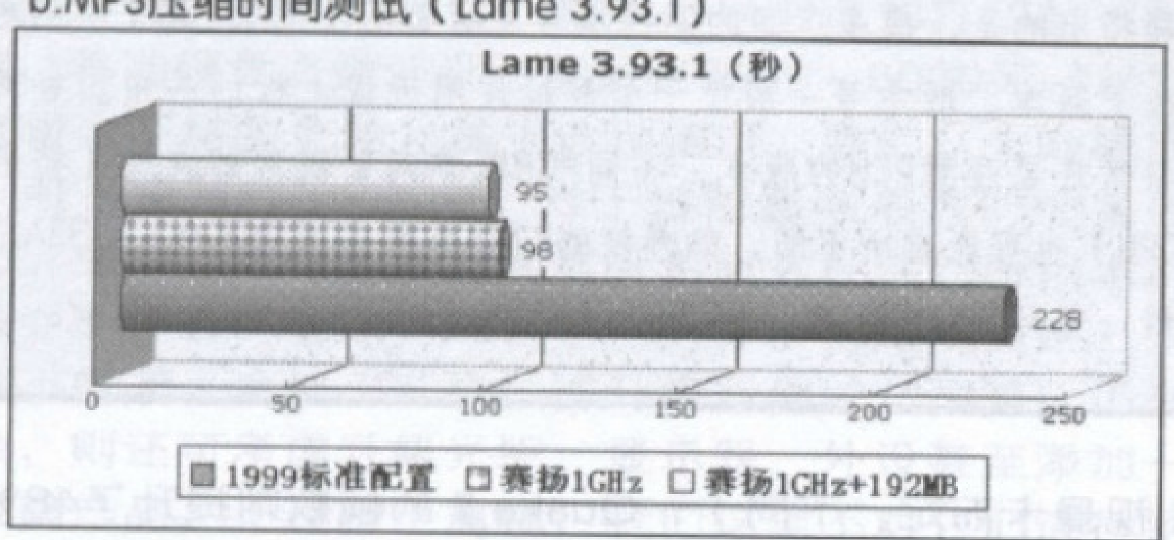
（4）升级CPU为铜矿Celeron 1GHz（同时增加128MB内存）

终于到了最传统的升级——更换CPU，之所以把它放在比较靠后的位置，是因为和前3项升级不同，升级CPU时受主板的限制很大，不一定能获得成功（详见测试方案中的相关说明）。

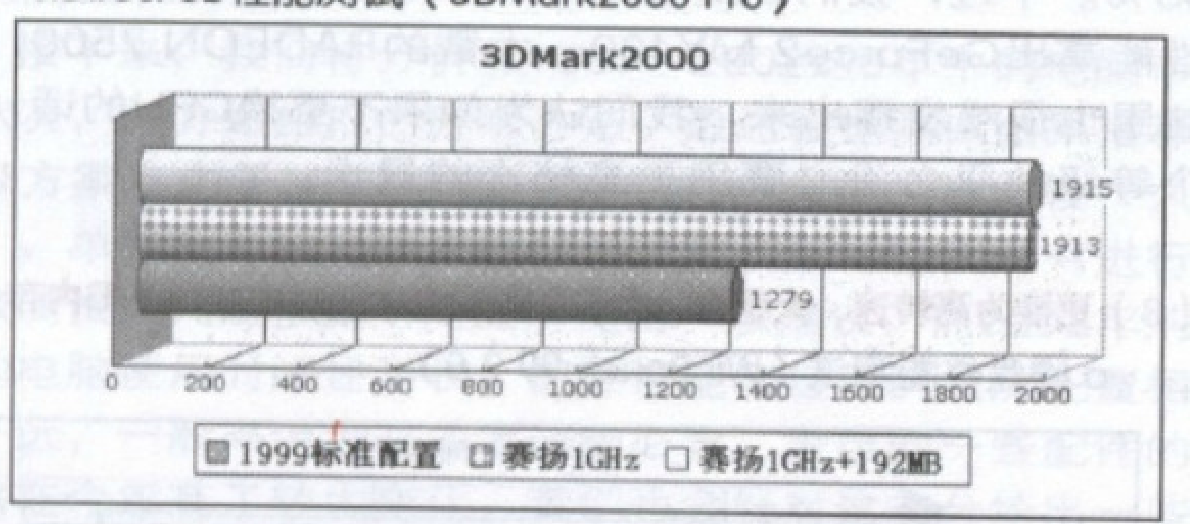
a.系统整体性能测试（CC Winstone 2000、Business Winstone 99）



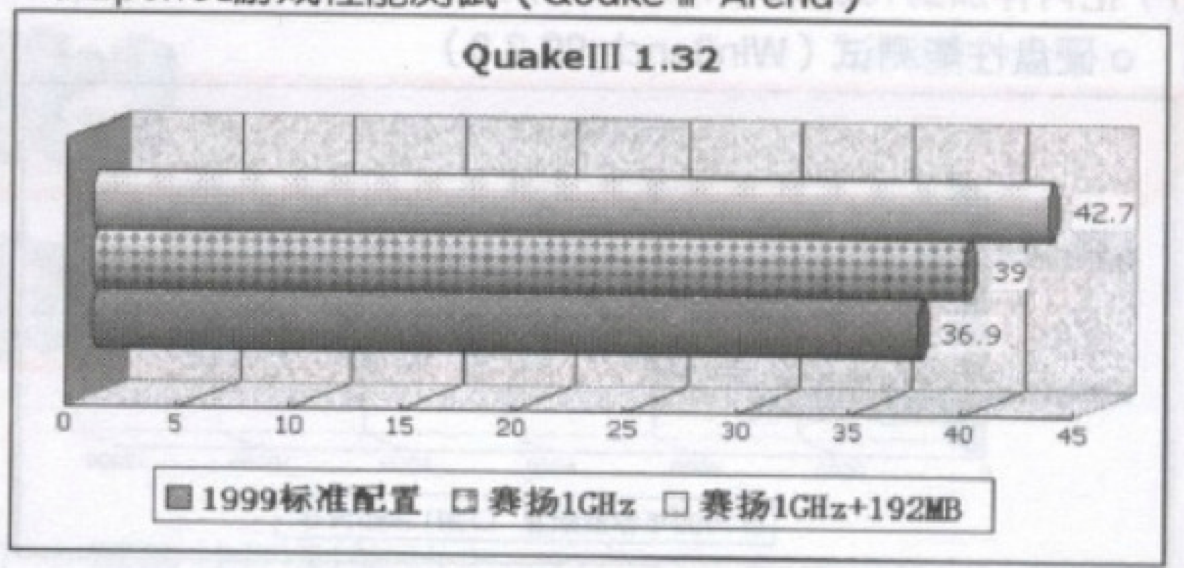
b.MP3压缩时间测试（Lame 3.93.1）



c.Direct 3D性能测试（3DMark2000 Pro）



d.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



从赛扬433MHz升级到赛扬1GHz，性能有了全面的飞跃：代表整体性能的内容创作和商业环境性能方面都有相当大的提升，测试成绩分别增长了93%和29%；MP3压缩时间缩短了57%；Direct 3D和OpenGL游戏性能分别提升了49.6%和13.3%。之所以会有这么大的提升，除了因为CPU频率提升了1倍多以外，系统外频从66MHz飞升至100MHz（以至于系统和内存带宽提升了50%）也是很重要的原因。而此时如果再增加128MB内存，整体性能还能继续提升一大截，3D性能也有一定涨幅。

升级经验点滴

大部分老主板都靠跳线来调整频率，所以安装新CPU前最好先按主板说明书（如果丢了可去厂商网站下载电子档）设置好跳线，不然可能造成系统无法启动，或使CPU运行在超频（降频）的状态下。

如何对付退休的“老伙计”？

吁，费了九牛二虎之力才完成了这次升级，终于可以坐下来享用这套“升级大餐”了。且慢，被你换下来的那堆零件怎么办，难道就随随便便塞在屋里某个角落，或者干脆潇洒一回，统统当“高科技垃圾”扔掉？我猜你多半也舍不得，那么就不妨听听我们的建议。

考虑到升级过程的多样性，我们在专题中提到的升级成本并未减去老配件折旧的部分，实际上如果你不嫌麻烦的话，完全可以用这些“鸡肋”配件换回一小部分升级费用，或者发挥余热。

通常来说，一台完整的PC包含这些基本配件：CPU、主板、内存、显卡、声卡、硬盘、显示器、光驱、软驱、机箱（含电源）、键盘、鼠标和音箱，有的机器还有Modem和网卡。其中CPU、主板、内存和显卡寿命较长，而且理论上新旧程度对其性能并无影响，因此如果你不是太“贪心”或“敝帚自珍”的话，是不难出手的。中高档声卡和音箱其实也可归入待价而沽的旧配件行列，但你既然曾购买了这类产品，想必对音频方面要求较高，估计也不会弃它们而取“AC'97”的。光驱、软驱、键盘、鼠标等容易损耗的配件也不要指望出手了，还是留着发挥余热吧。至于容量小的旧硬盘，也卖不了几两银子，最好还是留着装个备份系统，储存些歌曲资料什么的，或者花百元左右添置一个外置硬盘盒，这样就拥有一个“大容量”移动存储器了。

显示器的情况稍微复杂一些，如果老化得比较严重（比如聚焦性能和亮度严重下降等），就真的可以归入废弃物行列了（眼睛健康要紧）；如果显示效果尚可，尺寸不算太小（15英寸）以上，也不妨继续留用；如果你已经购置了新显示器和有双头显示功能的新显卡，且桌面空间充裕，则可以考虑双显示器方案，其用途就不必多说了（比如用一个显示器显示游戏画面，另一个上网查询攻略秘技:P）。

说了这么多，还是来看看二手配件的几种交易方式：

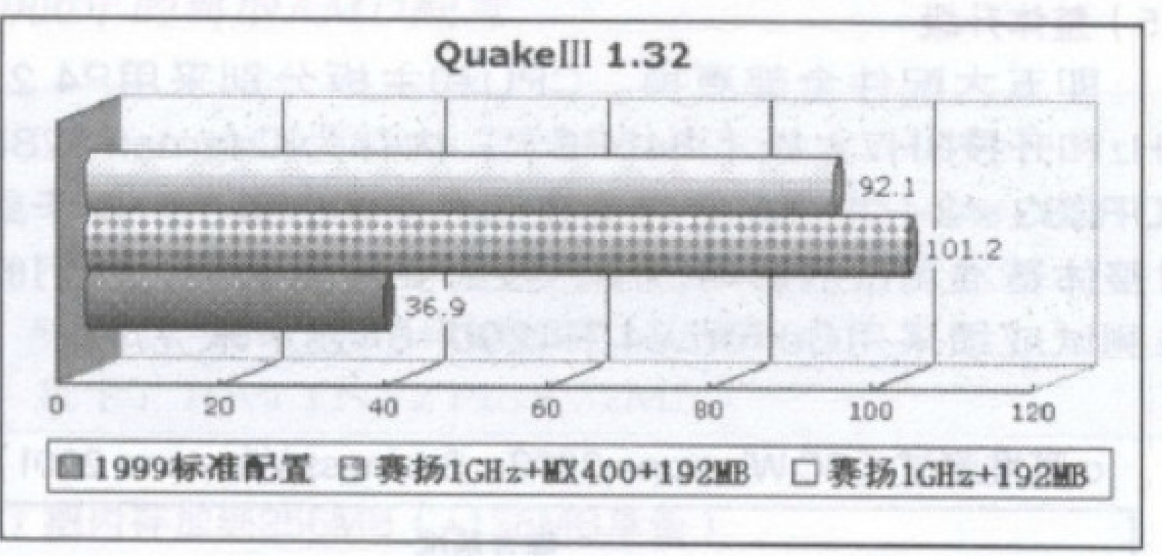
1.廉价出售给二手电脑商。如果你的东西成色不算太旧，电子市场中的二手电脑商一般都会接受，但价格也很可能会非常非常低，因为二手电脑商的风险大，单件利润也高。

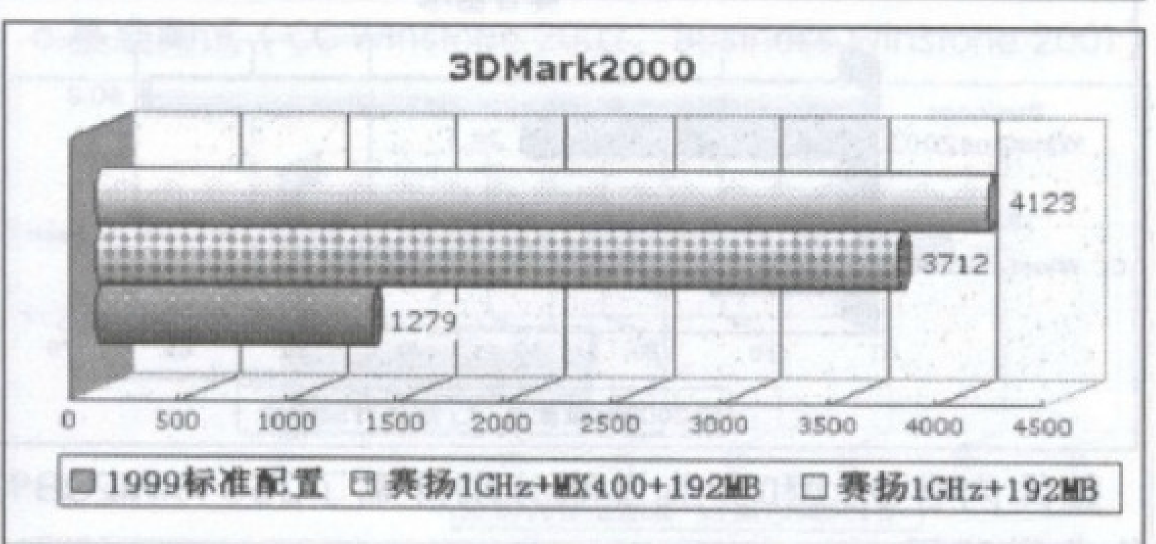
2.网上交易。网上有许多跳蚤市场、二手论坛和BBS，在那里常会聚集不少喜欢“淘”东西的DIY爱好者，假如你的东东成色不错（名牌、经典产品等），一般能卖个相对合理的价位。网上交易是有风险的，最好是同城当面交易，否则只好就需要多观察、多考虑了，去“易趣”这样设有交易者信用度的网站是不错的选择。

3.在一些可以免费发布消息的报纸上发布二手信息。比如北京的《手递手》，这个就不必多说了，跟网上交易差不多，只是联系方式传统一些。

4.朋友之间互通有无。友谊第一，图个高兴就行。

（5）同时升级CPU、内存和显卡





把内存加到192MB，CPU换成铜矿赛扬1GHz，显卡更换为GeForce2 MX400或ATI RADEON 7500，在不更换主板的前提下，这差不多是最大幅度的升级了（升级大硬盘成本相对较高）。因为显卡性能对一般内容创作和商业环境性能的影响不大，因此这里只测试了3D成绩，从得分来看效果非常不错，基本上已榨干了BX主板的潜能。

（6）整体升级（换CPU、主板、内存、硬盘和显卡）

整体升级实际上就是重新购买五大配件，差不多更换了整套配置，这样成本最高，但性能也会有质的飞跃，基本上与目前的主流配置持平。相关测试成绩和分析详见后面的“2000年典型配置”升级部分。

三、2000年的典型配置

这一段时期，Intel和AMD在CPU接口上已完全分道扬镳，分别转向Socket 370和Socket A。所以我们从这一年开始，将典型配置分为Intel和AMD两个平台分别进行分析。

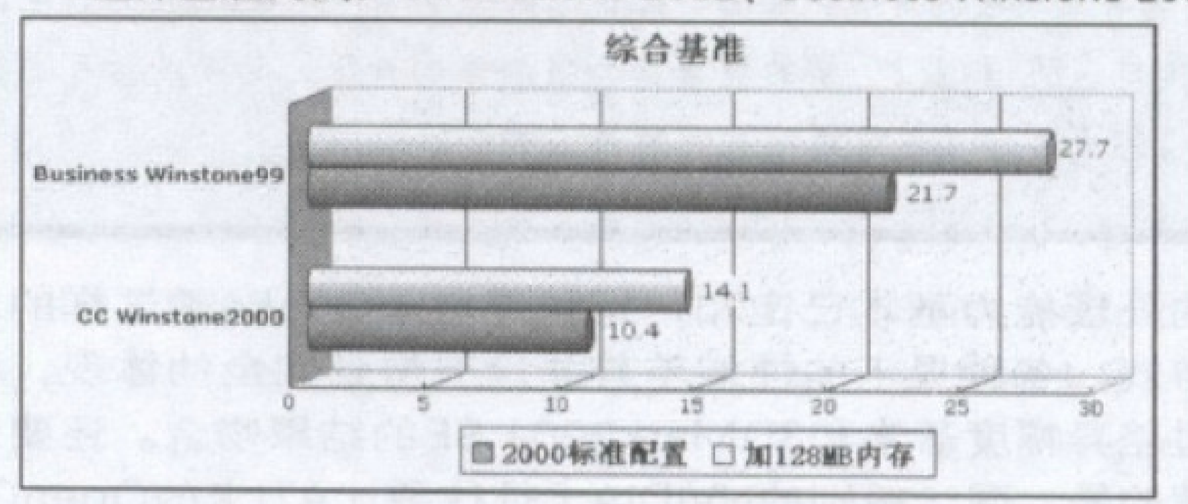
Intel在这一年卖得最火的仍然是赛扬处理器，主打芯片组仍是最为长寿的440BX；AMD的Duron作为高性价比的产品被人们津津乐道，芯片组首推VIA的KT133（A）。硬盘市场仍是5400r/m和7200r/m割据，不过随着发热量、稳定性等一系列问题的解决，许多用户开始转向7200r/m的产品，容量则以20GB左右为主流；主流内存市场叫得最响亮的是PC100 SDRAM，此时有不少JS提供不达标的PC100内存，还有少数超频玩家购买PC133甚至更高频率的内存，CL值达到2T（两个时钟周期）的内存也开始受到超频爱好者的重视；显卡方面，虽然这个时期的TNT2 Pro价格如今看来仍很贵，但在当时已比较“诱人”了。这一年17”显示器已跌入2000元大关，逐渐成为市场主流。

1.2000年的典型Intel配置

CPU：Intel Celeron 633MHz（Socket 370接口）
主板：采用Intel 440BX芯片组的主板（Socket 370接口）
内存：现代PC100 SDRAM 128MB
硬盘：迈拓金钻4代 20GB（7200r/m）
显卡：Riva TNT2 Pro（32MB）

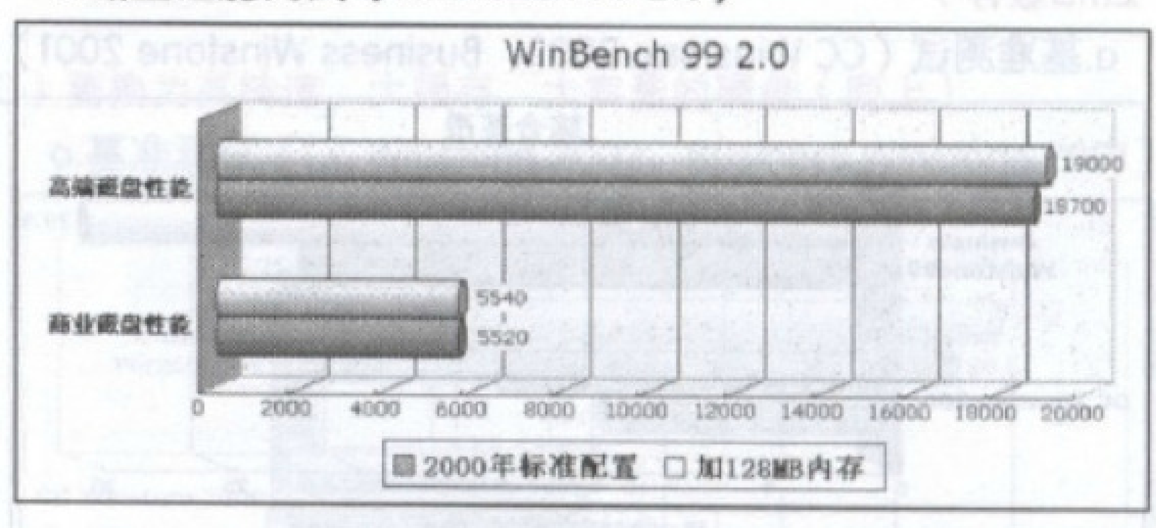
（1）把内存加到256MB（+128MB单条）

a.整体基准测试：CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



升级内存对系统整体性能的提升颇有帮助，两项测试中成绩分别提高了36%和28%。

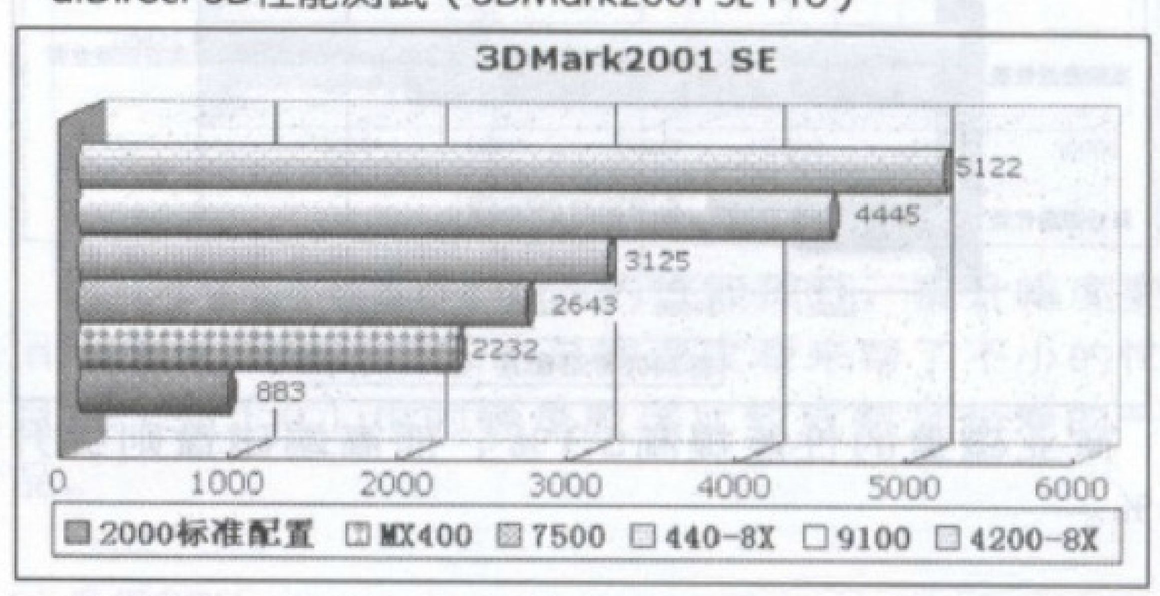
b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）



虽然理论上内存增大会对磁盘性能产生影响，但实际测试表明提高并不明显，两项测试都只提高了1%左右，属于误差范围内。

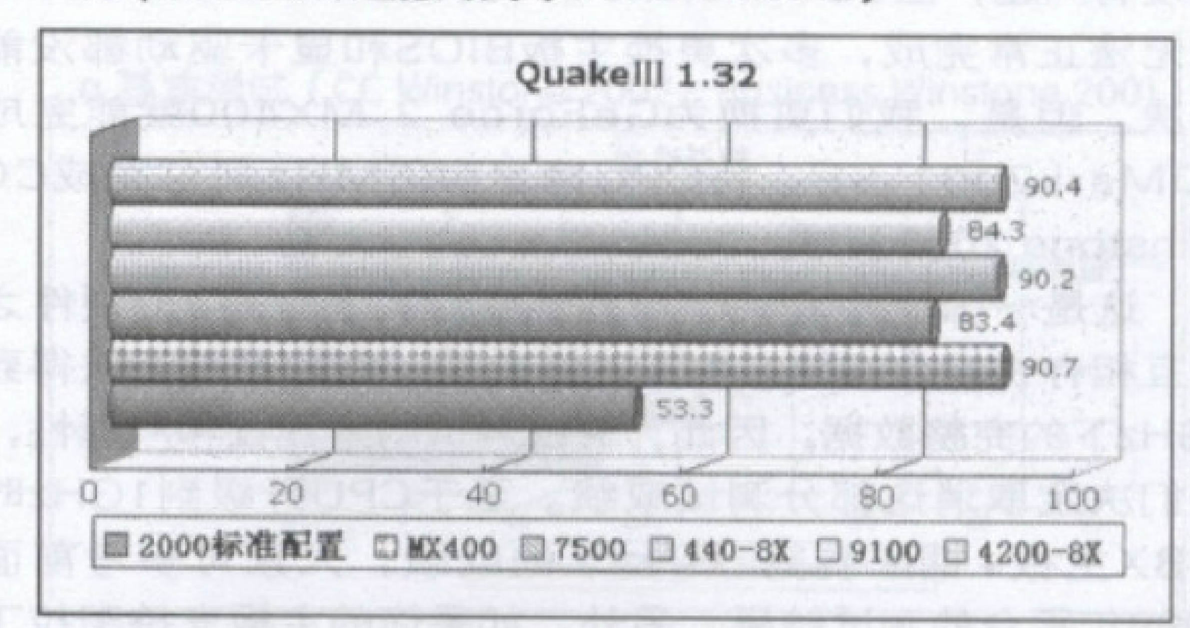
（2）升级显卡（GeForce2 MX400、RADEON 7500、GeForce4 MX440-8X、RADEON 9100和GeForce4 Ti4200-8X）

a.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



升级后，5种显卡上的Direct 3D性能分别提高了153%、199%、254%、403%和480%，效果相当明显，在Direct 3D方面性能的提升都在1倍以上。

b.OpenGL游戏性能测试（Quake III Arena）



5块显卡的OpenGL游戏性能提升都在50%～70%之间，效果也非常明显，不过由于新一代显卡在低分辨率下

升级经验点滴

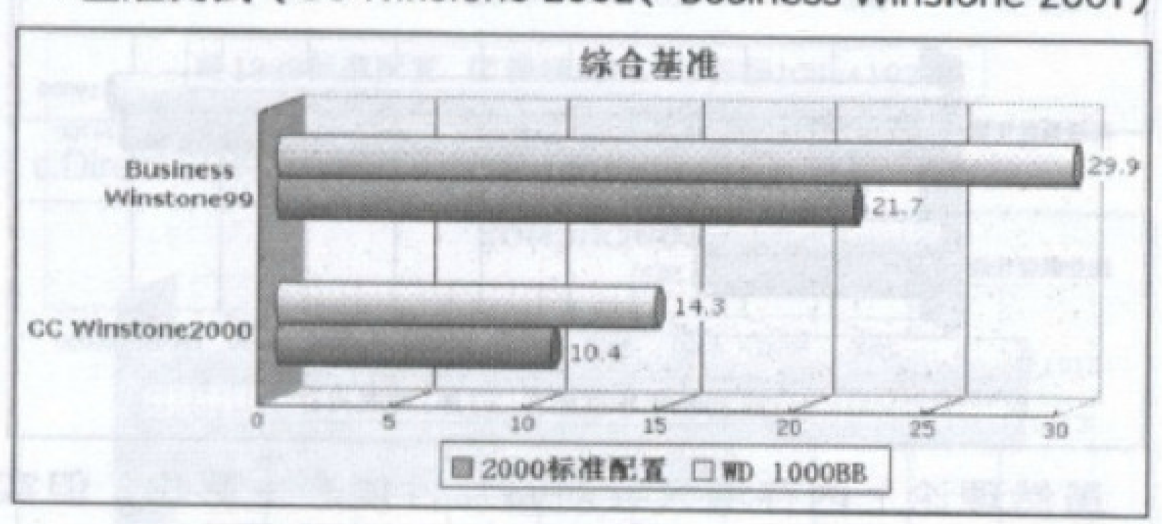


你的老机器所能容纳的设备也需要考虑，比如IDE接口、电源接口、5″槽及3″槽的数量都会限制你的升级，必要的话可更换机箱或电源，也可淘汰老的硬盘或光驱。

的处理能力基本已饱和，特别是对于Quake Ⅲ这样的老游戏，各种显卡的性能差异并没有得到完全的体现，不过差异幅度基本和3DMark2001 SE的结果吻合。还要注意的是，同一级别的NVIDIA卡往往要比ATI卡的OpenGL性能好。

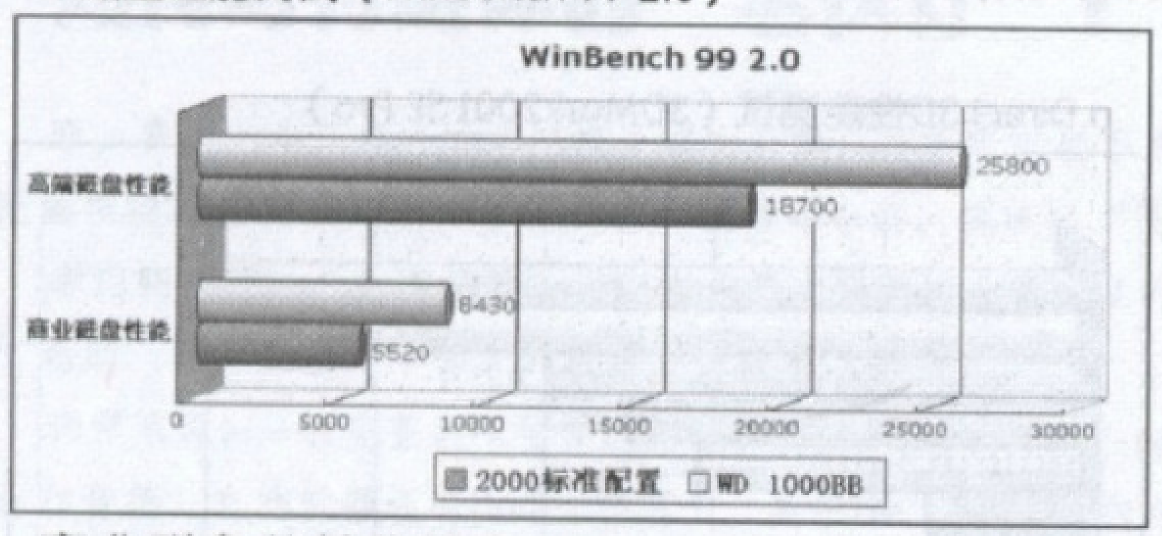
（3）更换为高转速、大缓存、大容量的硬盘（WD1000BB，7200r/m，2MB缓存）

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



两项成绩都有38%左右的提高，与更换内存时相比，内容创作部分提升幅度基本相当，商业环境应用更高出10个百分点。

b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）



商业磁盘的性能提高53%，而高端磁盘则提升了38%。

（4）升级CPU

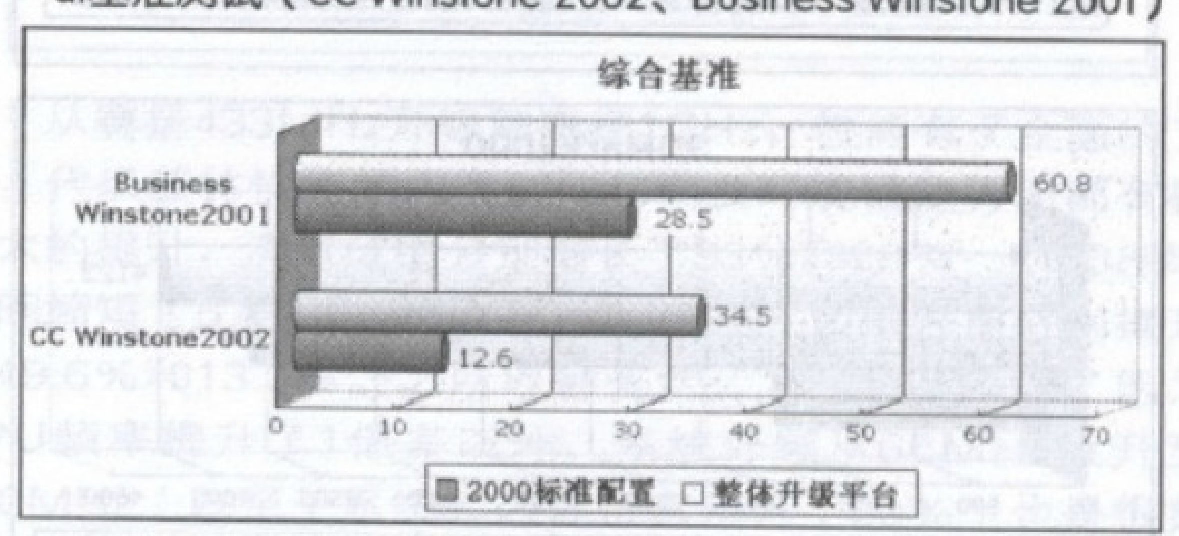
在这项测试中我们遇到一些麻烦，华硕CUBX-L主板+小影霸TNT2 Pro显卡再配合高频CPU（铜矿Celeron 900～1GHz）时会出现不稳定的情况，尽管在一般操作中都没有问题，但CC Winstone 2002和3DMark2001 SE Pro均无法正常完成，多次更换主板BIOS和显卡驱动都没能解决。但是，我们更换为GeForce 2 MX400就能完成3DMark2001 SE，将CPU降至666MHz则可完成CC Winstone 2002测试。

这是一个比较复杂的兼容性问题，看来是3个硬件之间互相存在配合问题。由于时间有限，我们最终无法得到1GHz下的完整数据，因此为保证测试的客观性和严谨性，我们决定取消这部分测试成绩。至于CPU升级到1GHz时（BX主板+铜矿赛扬1GHz）的成绩，大家可参考前面1999年平台的测试结果。另外，如果你的主板支持图拉丁核心（或通过购买转接卡），可升级至1.2GHz的图拉丁核心赛扬，性能会有更大改观。

（5）整体升级

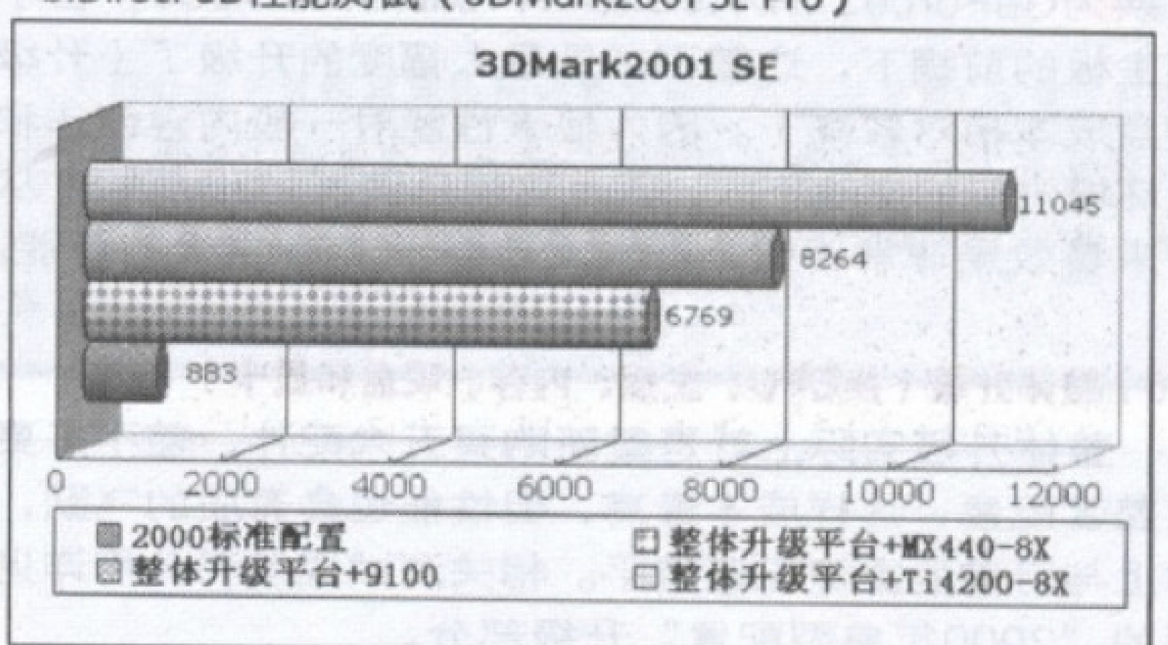
即五大配件全部更换。CPU和主板分别采用P4 2.4A GHz和升技BH7主板（i845PE），内存为Kingmax 128MB DDR333×2（其他配置详见我们的测试方案）。由于显卡对整体基准测试的影响很小，没必要重复测试，我们的基准测试成绩采用GeForce4 Ti4200-8X显卡来完成。

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）

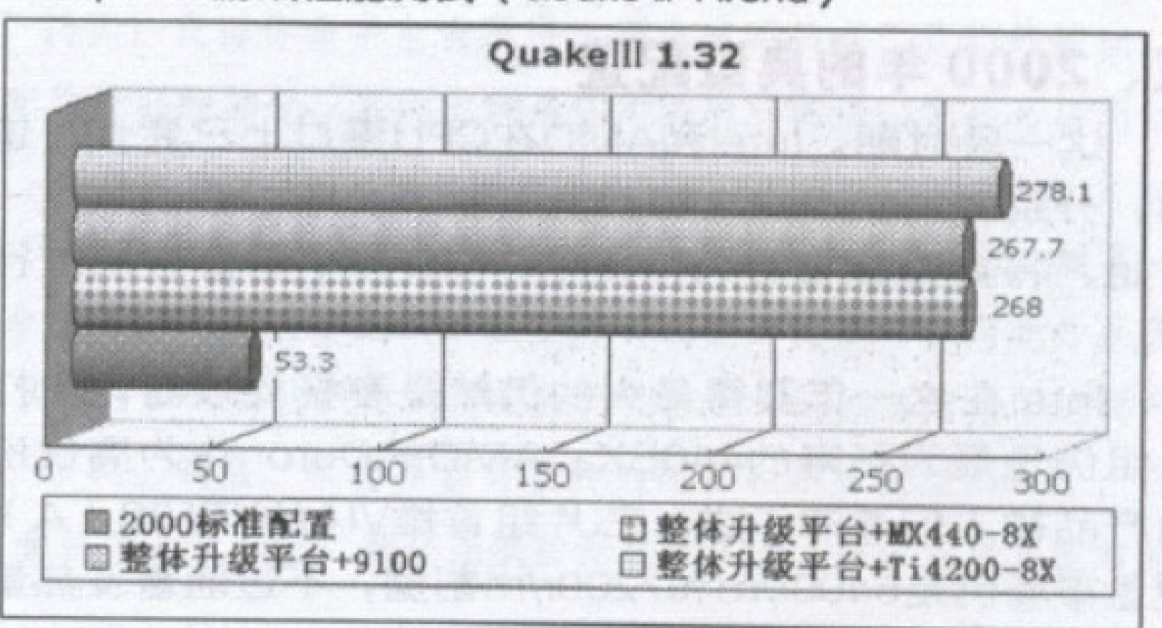


整体内容创作和商业性能分别提高了260%和208%，变化非常明显。

b.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



c.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



在高性能CPU和高带宽内存的帮助下，图形子系统的性能进一步提高，比起老系统可谓是脱胎换骨，3块显卡在3DMark2001 SE中性能提升幅度分别为：667%、836%和1151%，Quake Ⅲ中的帧数提高幅度也超过400%。

升级经验点滴



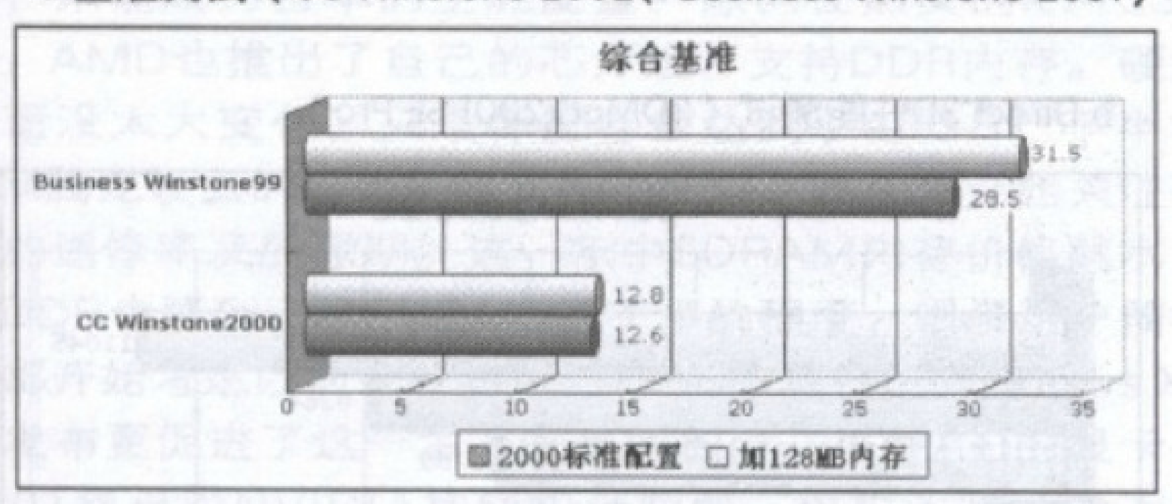
新CPU和更多更强的硬件都会带来散热问题。对于CPU而言可以换成更强悍的散热器，不过现在CPU散热器都趋向大型化，CPU插座周围的电容、旁边的内存或电源插槽，还有紧靠主板的机箱电源，都可能在空间上制约用户使用大型散热器，所以购买前也要把这些考虑进去。另外，必要的话也可添置硬盘或机箱风扇增强散热能力。

2.2000年的典型AMD配置

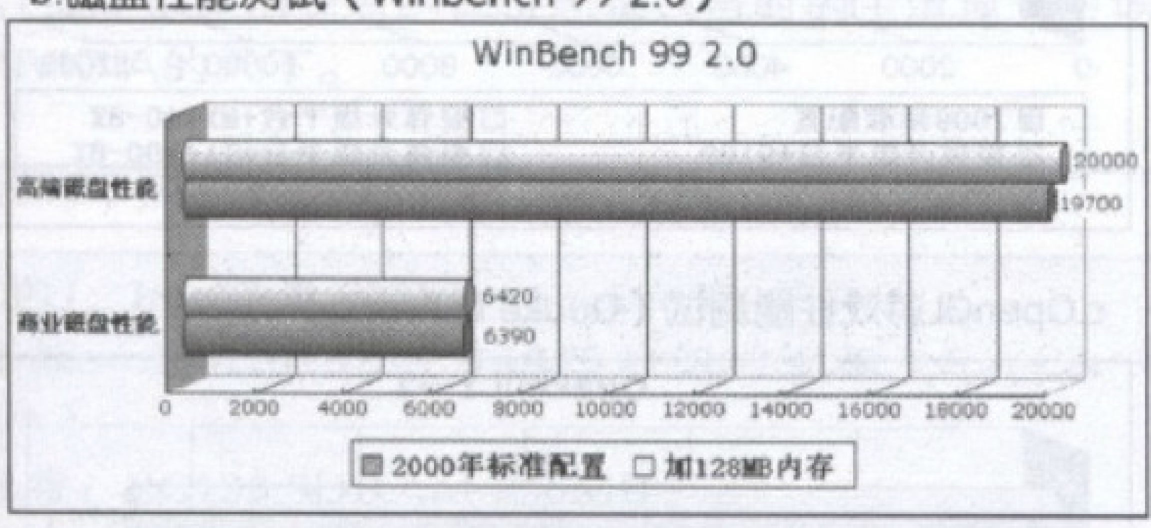
CPU：AMD Duron 750MHz（Socket A接口）
主板：采用VIA KT133芯片组的主板（Socket A接口）
内存：现代PC100 SDRAM 128MB
硬盘：迈拓金钻4代 20GB（7200r/m）
显卡：Riva TNT2 Pro（32MB）

（1）把内存加到256MB（+128MB单条）

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



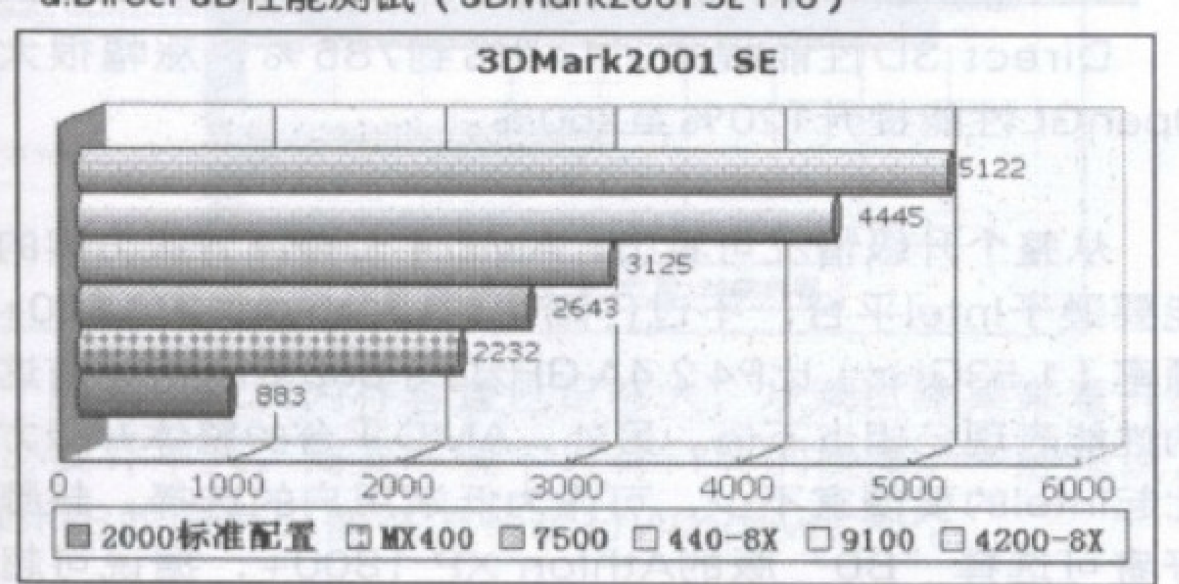
b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）



这个平台升级内存的潜力不大，内存容量虽提高了一倍，但性能变化很小，仅Business Winstone 2001的成绩提高了10%左右。

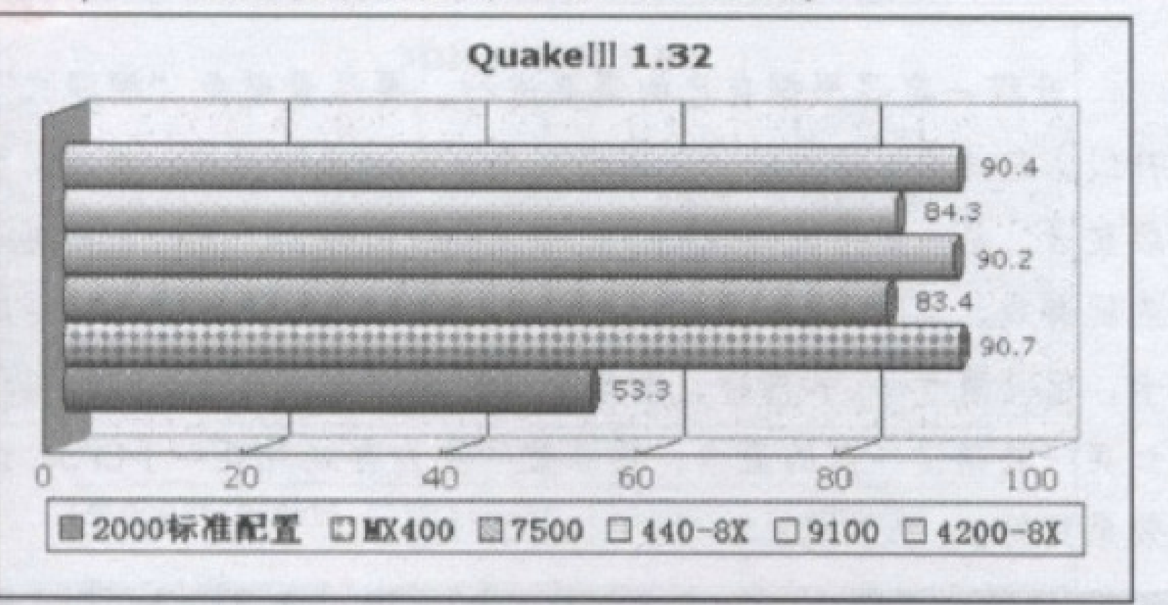
（2）升级显卡（GeForce2 MX400、RADEON 7500、GeForce4 MX440-8X、RADEON 9100和GeForce4 Ti4200-8X）

a.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



采用5款显卡时的成绩分别提高了93%、147%、175%、274%和333%，虽然也很显著，但没有上面Intel平台的提升幅度大。

b.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）





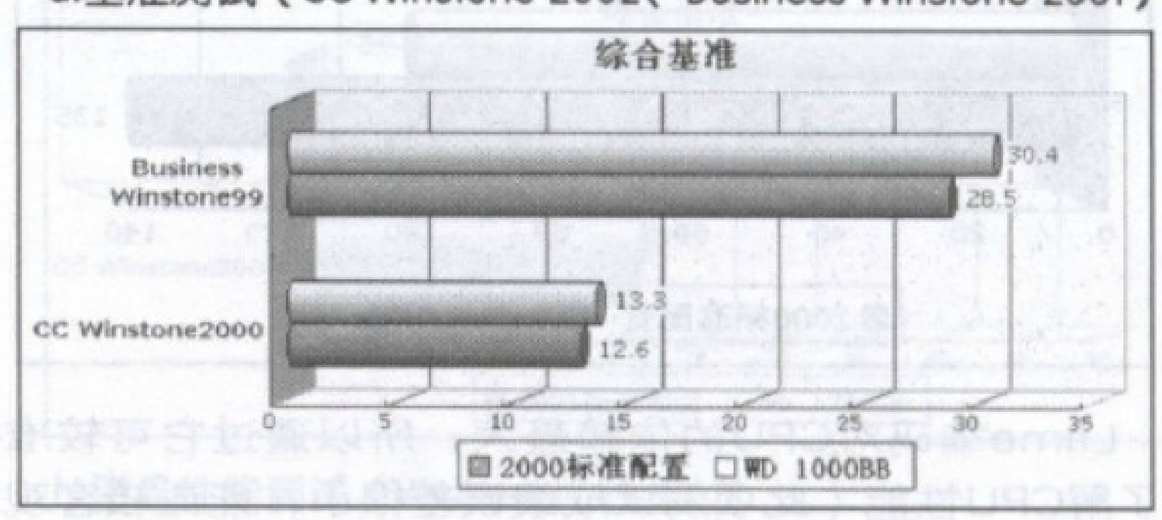
升级经验点滴

一般来说，主板能否支持某种CPU和显卡，点亮机器是第一步，但这还远远不够，有时即使能正常启动并进入操作系统，但长时间运行可能会出现不稳定，而这种情况是最难判断的。如果你不能确定主板能否很好地支持新处理器和显卡，或者还抱有一线希望（主板厂商提供的信息往往比较保守），那么最好的办法就是先试着点亮机器，然后进行长时间烤机：用Super π和3DMark循环跑上一晚上，能正常完成一般就没问题了，之所以选这两个软件是因为它们既能说明，又比较好找。

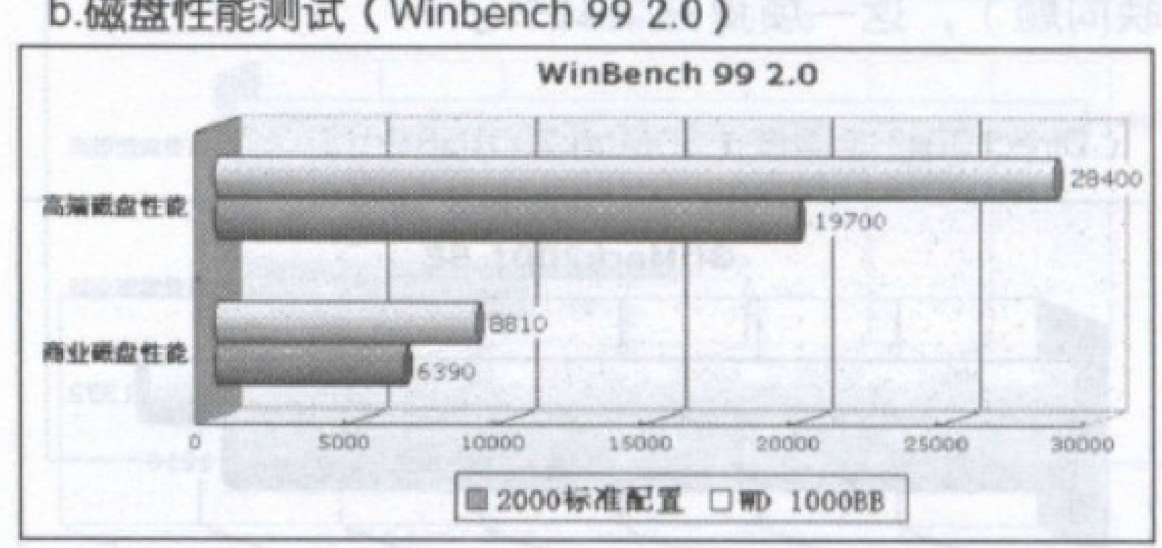
成绩有30～45%的提高，幅度也比上面的Intel平台小一些。

（3）更换为高转速、大缓存、大容量的硬盘（同上）

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）

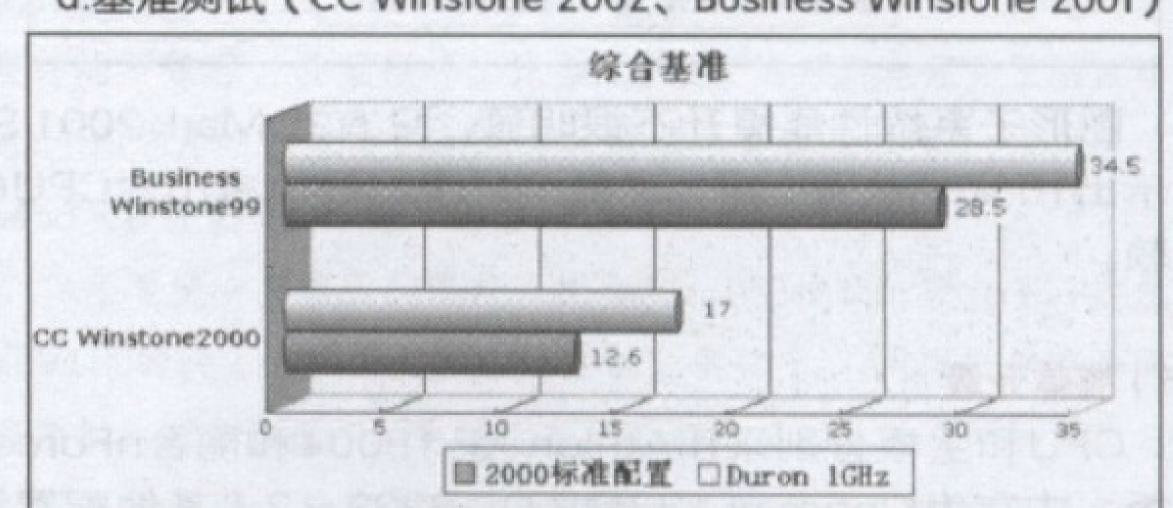


这几个项目有30～70%的性能提升，提升幅度要高出Intel平台不少，更快的总线速度看来帮了不小的忙，而且KT133（A）也的确是威盛比较成熟且长寿的一款产品。

（4）升级CPU

升级至Duron 1GHz，这因为KT133芯片组不支持Athlon XP（即便是KT133A主板也不一定支持，很多厂商都有多个版本的KT133A主板，只有少数较高版本的产品可支持Athlon XP）。

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



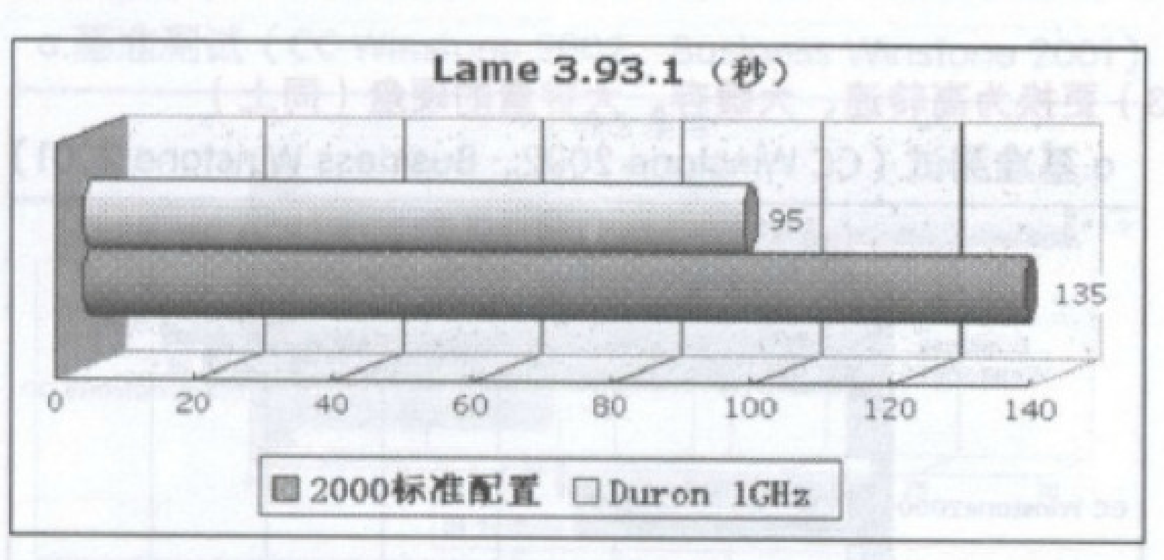
CPU升级后，影响最大的仍是整体性能，所以成绩提升较为明显，分别有35%和21%的涨幅。

升级经验点滴



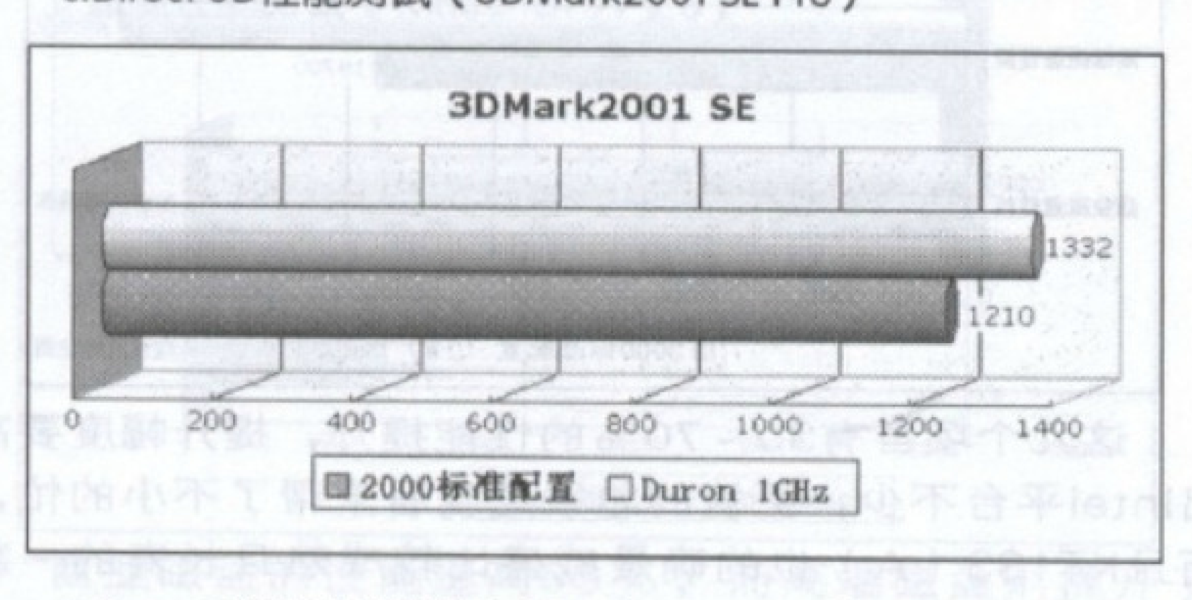
近年来配件的功耗不断提高（特别是CPU和显卡），比如P4处理器和RADEON 9700显卡都需要额外的供电支持，因此升级时也要考虑可能更换电源的费用。很多用户购买了新硬盘或光驱后并不淘汰旧产品，以至于连接了4个甚至更多的IDE设备（有RAID接口时），也会造成供电问题，最典型的症状就是不能检测到所有的IDE设备。我们建议，在老电源供电不足的情况下，最好更换为额定功率300W以上的优质电源（具备长城电工、FCC、EC等重要认证的电源）；升级至P4平台的用户则需要购买专门的P4电源（现在的新电源大都是）。

b.MP3压缩时间测试（Lame 3.93.1）

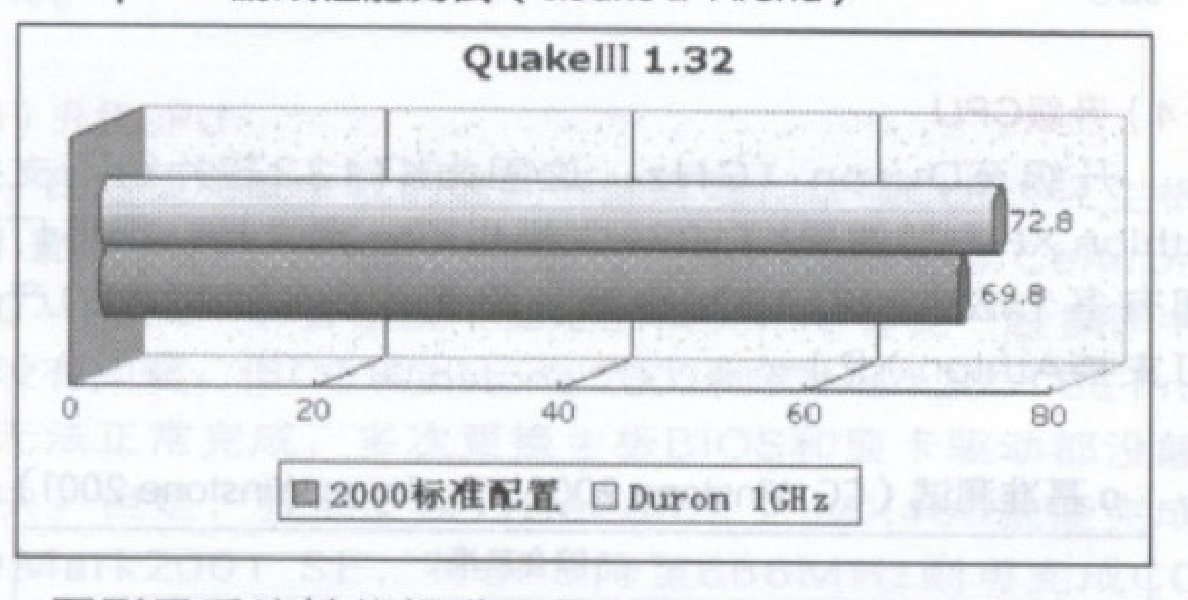


Lame编码对CPU的依赖最大，所以通过它可较准确地了解CPU性能（此项测试成绩误差很小，能比较客观地反映问题），这一项提升了42%。

c.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



d.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）

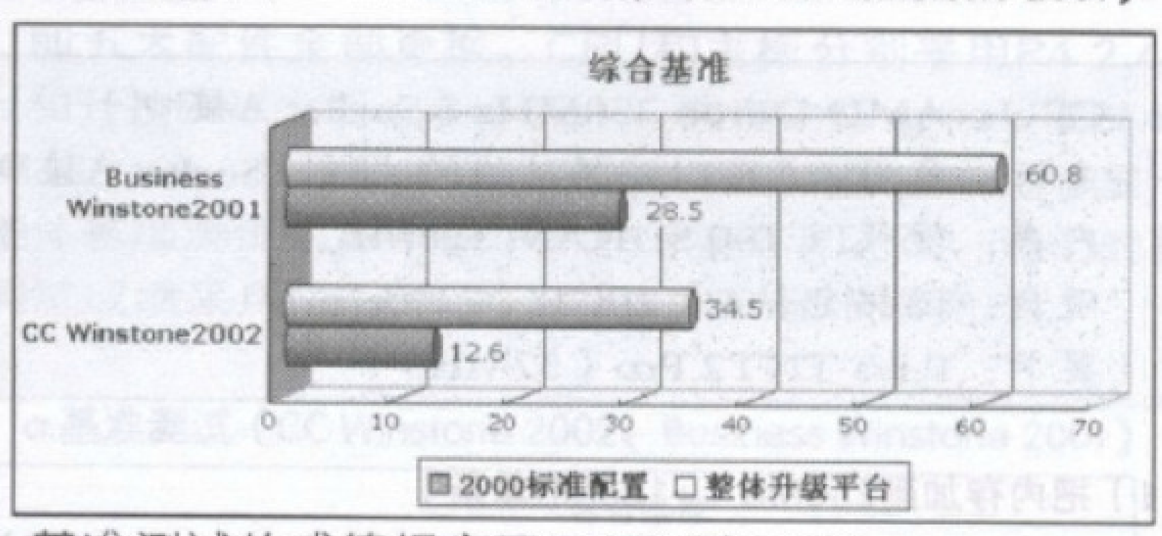


图形子系统性能提升不很明显，只有3DMark 2001 SE显示出10%左右的涨幅，这时的显卡已开始减小对CPU的依赖。

（5）整体升级

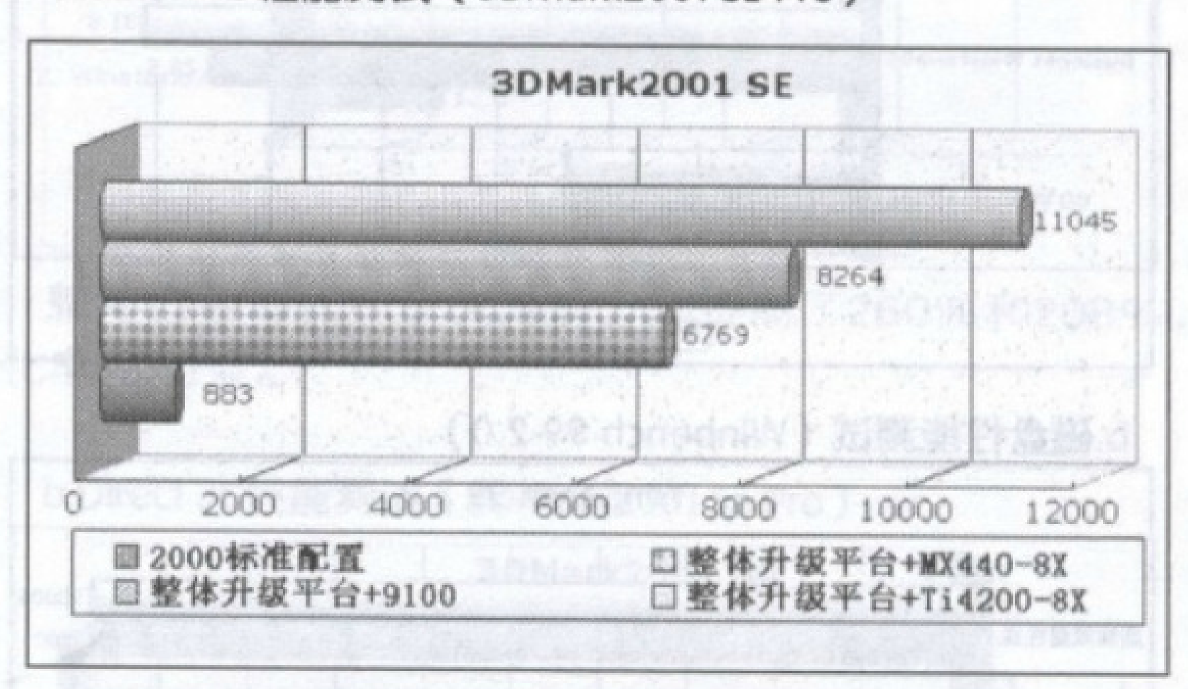
CPU和主板分别采用Athlon XP 1800+和丽台nForce2主板，内存为Kingmax 128MB DDR333×2（其他配置详见我们的测试方案），基准测试成绩采用GeForce4 Ti4200-8X显卡来完成。

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）

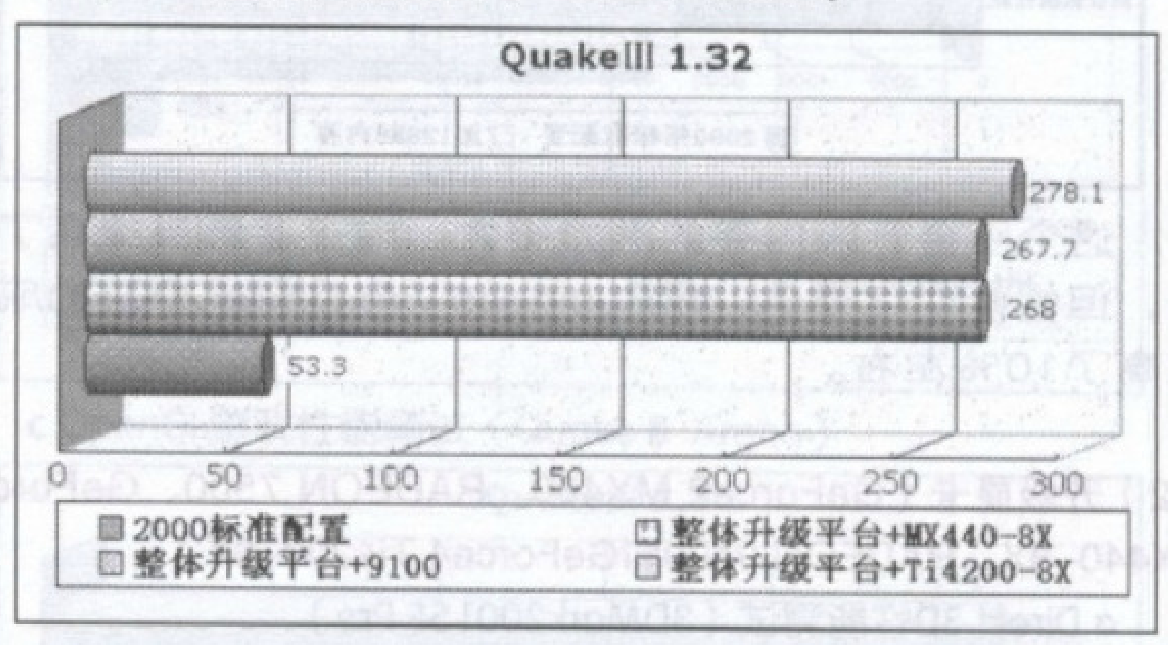


基准测试的成绩提高了110%到170%。

b.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



c.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



Direct 3D性能提高了140%到785%，涨幅很大；OpenGL性能提升120%至260%。

从整个升级情况可看出，AMD平台整体升级方案的性能要逊于Intel平台，不过仔细想想，Athlon XP 1800+的频率（1.53GHz）比P4 2.4A GHz低了800多MHz，有这样的性能表现已相当不俗。另外，AMD平台的整体升级方案比起Intel的要便宜不少，可作为低端用户的选择，超频爱好者可选择“B0”版的Athlon XP 1800+，据说可超到2400+以上，而较保守的用户也可考虑性价比同样很高的2100+。

升级经验点滴



升级一定要根据自己的需要进行，要尽量避免“瘸腿式”的升级。只是用电脑办公、上网而几乎不玩游戏的用户，就没必要升级显卡。单一配件的大跨度升级往往不能带来理想效果，如那些喜欢玩游戏，但CPU比较差或内存很小的用户，即使更换为很好的显卡，但受限于CPU和内存，新显卡很可能完全发挥不出性能；还不如买一款稍慢一点的显卡，再添置一些内存或升级一下CPU，这样效果更好。

四、2001年的典型配置

2001年初，P4处理器初现市场，但价格贵得惊人，加上一开始Intel力推RDRAM平台，致使P4在零售市场几乎无人问津，所以直到年底主流机型还是以高频PⅢ为主。当时配备了P4的高端用户目前没有大规模升级的必要，可等到今年年底或明年初再考虑升级。经过i810、i820等芯片组受挫以后，i815系列在市场上逐步站稳脚跟，成为这一时期的主要选择。

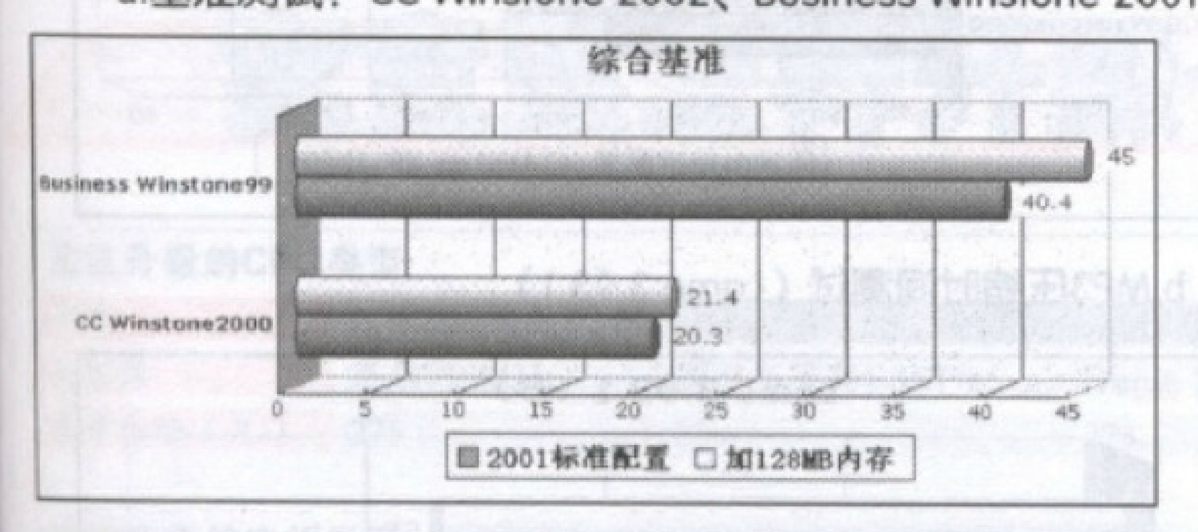
AMD方面，上半年除提高主频外没什么实质性变化，直到接近年底时才有Athlon XP上市，不过其价格昂贵，未能成为当年的主流配置；除仍在热卖的KT133A外，AMD也推出了自己的芯片组，支持DDR内存。硬盘方面没太大变化，只是标配容量达到了40GB，下半年IBM腾龙硬盘的质量问题开始不断涌现，用户开始关注硬盘的返修率及质保期。这一年中SDRAM内存价格跳水，连DDR也降到了和SDRAM差不多的程度，很多用户攒机时都开始考虑以前未曾想过的256MB容量，Windows XP的发布更促进了这一主流配置的形成。虽然ATI的显卡在2001年已对NVIDIA构成相当威胁，但由于驱动的不成熟，加上很多消费者的惯性思维，当时的主流显卡市场仍是NVIDIA的天下。

1.2001年的典型Intel配置

CPU：Intel PⅢ 933EB（Socket 370接口）
主板：采用i815E芯片组芯片组的主板（Socket 370接口）
内存：PC133 SDRAM 256MB
硬盘：IBM 60GXP 40GB（7200r/m，2MB缓存）
显卡：GeForce2 MX400（64MB）

（1）把内存加到384MB（+128MB单条）

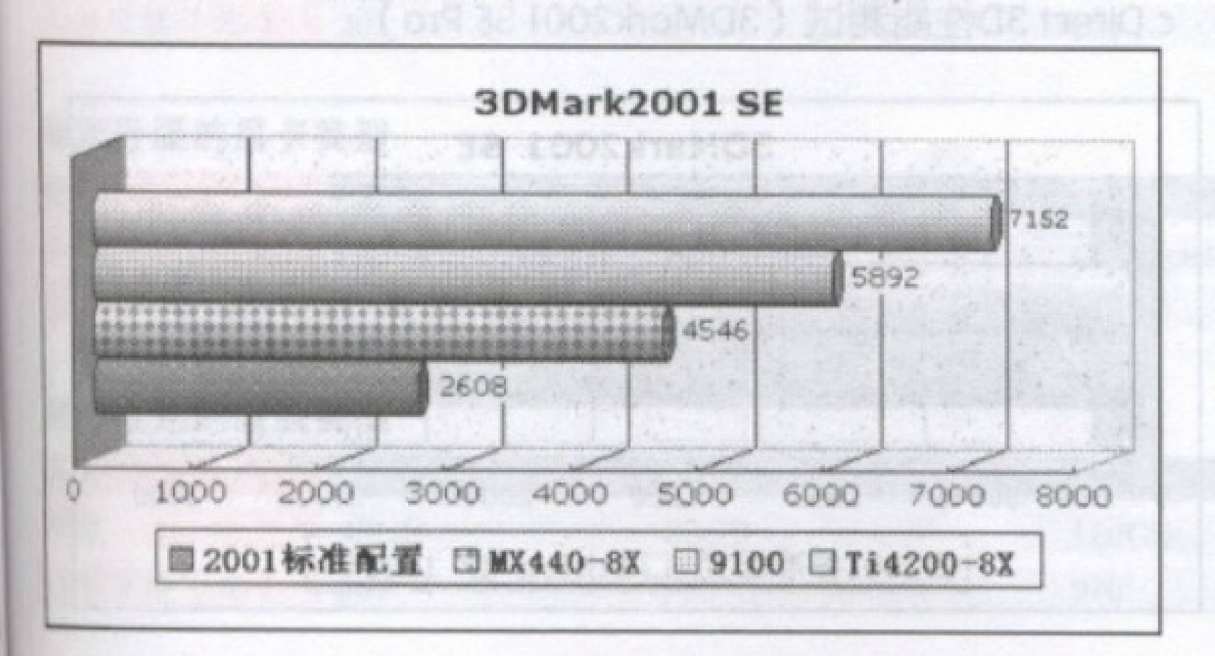
a.基准测试：CC Winstone 2002、Business Winstone 2001



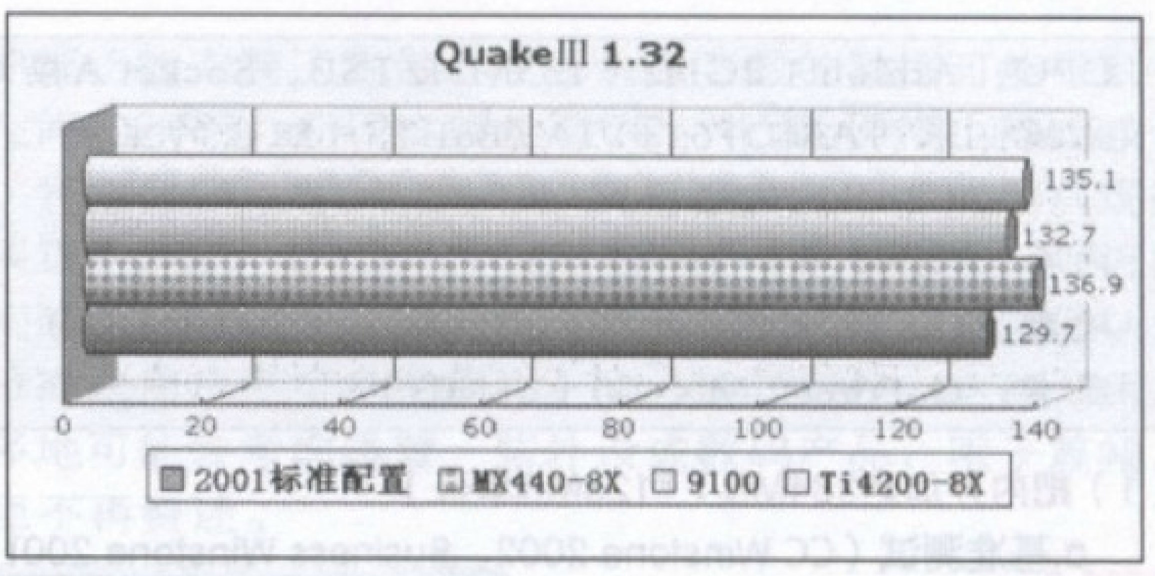
由于原来的内存容量已足够大，从测试结果来看升级的必要并不大，商业环境下只有11%的提高。一般来说，256MB的内存已能够流畅运行Windows XP。

（2）升级显卡（分别是GeForce4 MX440-8X、RADEON 9100和GeForce4 Ti4200-8X）

a.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



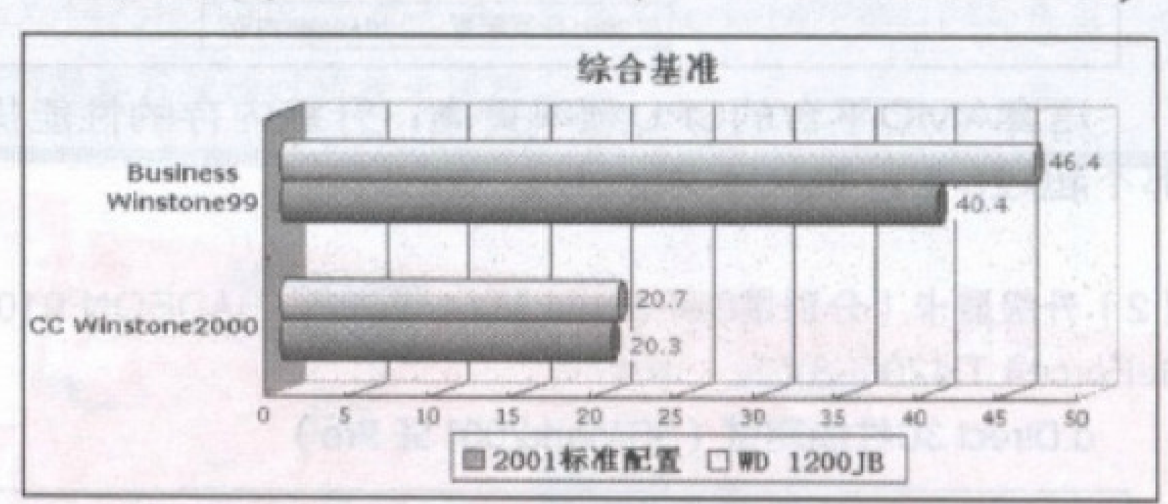
b.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



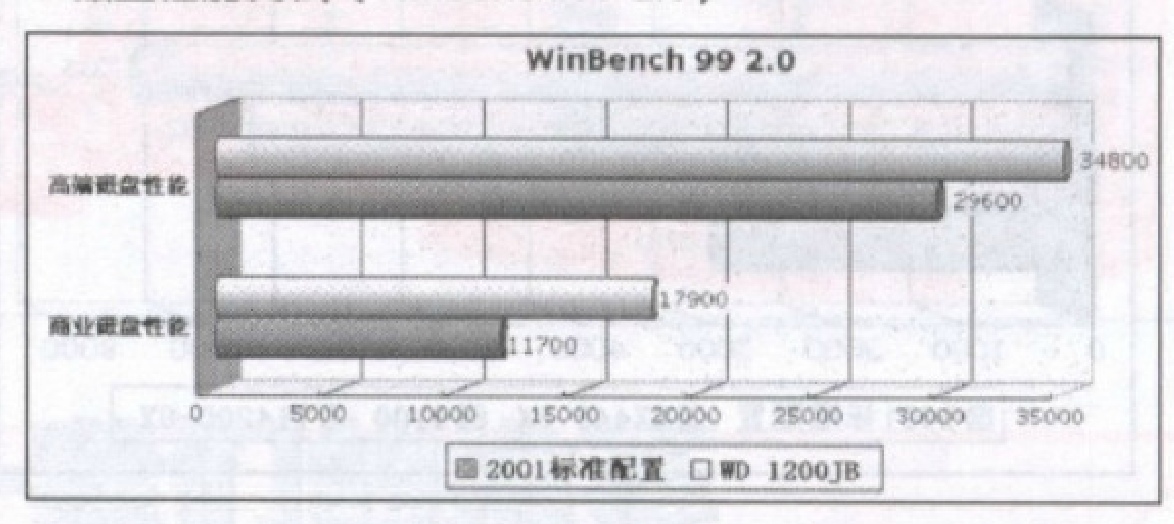
这套配置的CPU频率虽然已相当高，但内存带宽有限，对于Quake Ⅲ这样的老游戏，低分辨率下依赖CPU就够了，所以此项成绩不太说明问题，应该关注的是3DMark2001 SE Pro的测试结果，后者的成绩有70%～125%的提升。

（3）升级硬盘（更换为西部数据的1200JB，7200r/m，8MB缓存）

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）



这部分的性能提升幅度为15%～52%，看来大缓存对硬盘性能还是有不小的影响。

（4）升级CPU

高频的PⅢ已没有多少升级余地，而且这种配置现在用起来也远没有达到不能忍受的程度，因此这里没有进行相关测试。

升级经验点滴



供电方面的问题必须注意，很多配件都会随着制造工艺的变化而改变额定电压（一般是下降），有时候这种改变也会造成新老硬件的不兼容，甚至损坏。比如AGP 2×的额定电压是3.3V，而采用845D芯片组的主板的AGP 4×插槽供电电压只有1.5V，所以在845D主板上插入AGP 2×的显卡很可能会烧坏主板。

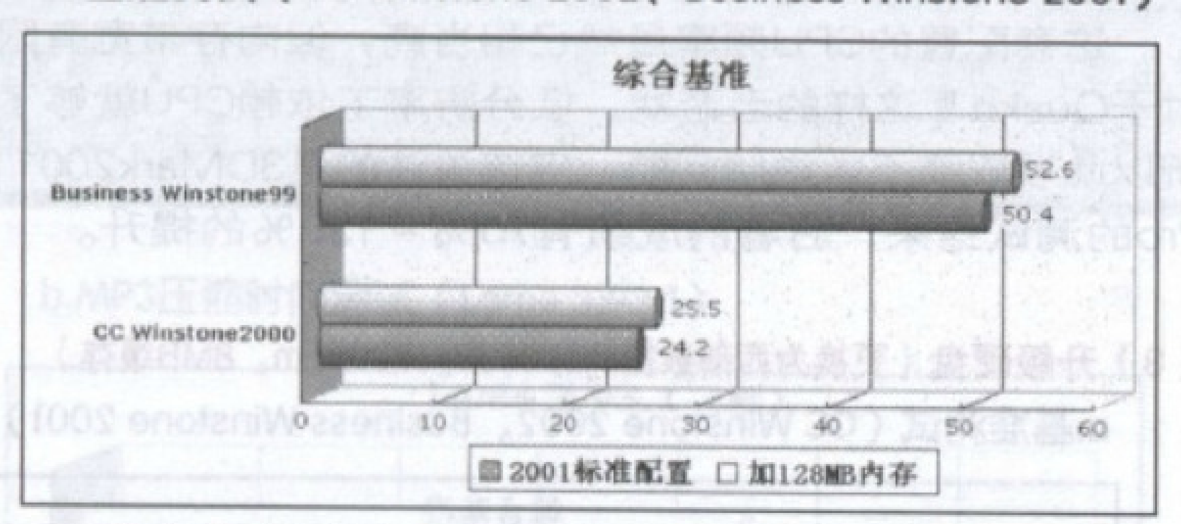
不要受一些宣传的困扰，比如ATA/133接口的硬盘不一定就比ATA/100的快（由于内部传输率限制，实际上ATA/100就能完全满足需要），新产品也不一定就比老产品好；又如，酷鱼Ⅴ的性能与酷鱼Ⅳ基本相当，甚至有些方面还略差一些。所以选择产品前要多看、多问、多比。

2.2001年的典型AMD配置

CPU：Athlon 1.2GHz（133MHz FSB，Socket A接口）
主板：采用AMD761+VIA 686B芯片组合的主板（Socket A接口）
内存：DDR266 128MB×2
硬盘：IBM 60GXP 40GB（7200r/m，2MB缓存）
显卡：GeForce2 MX400（64MB）

（1）把内存加到384MB（+128MB单条）

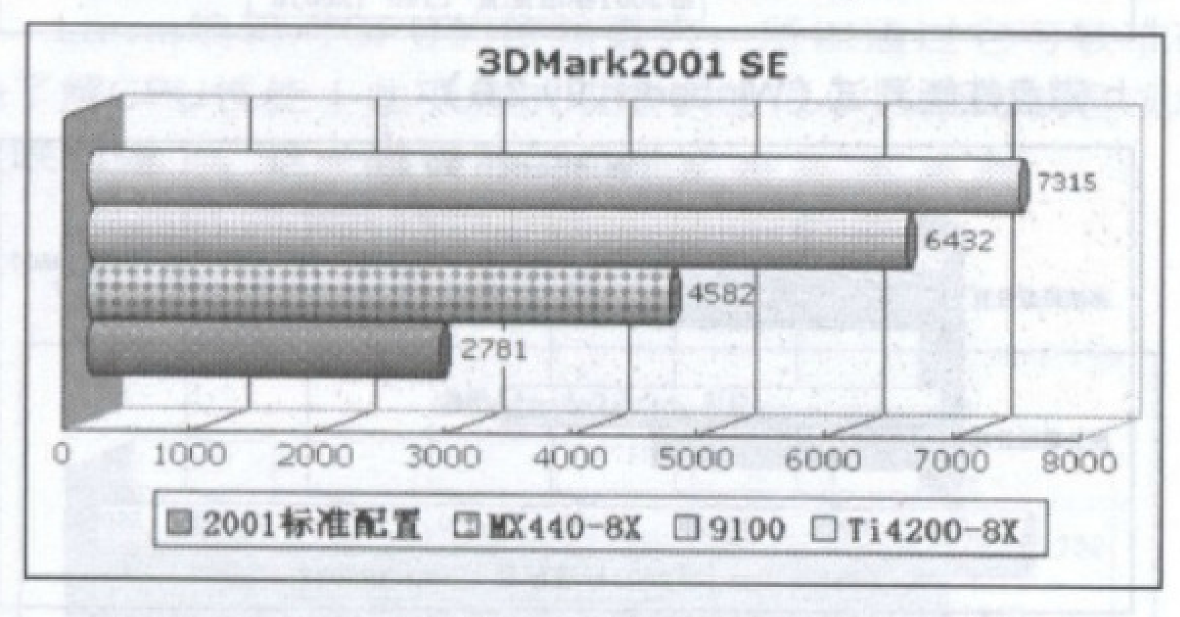
a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



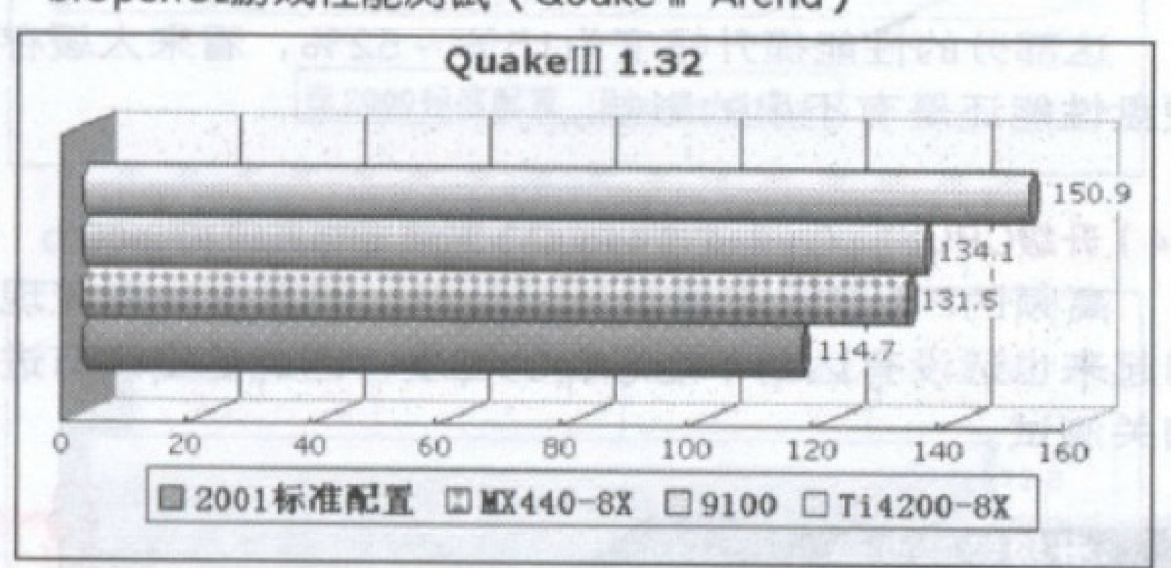
这套AMD平台的CPU频率更高，升级内存的性能提升都不超过5%，意义不大。

（2）升级显卡（分别是GeForce4 MX440-8X、RADEON 9100和GeForce4 Ti4200-8X）

a.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



b.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



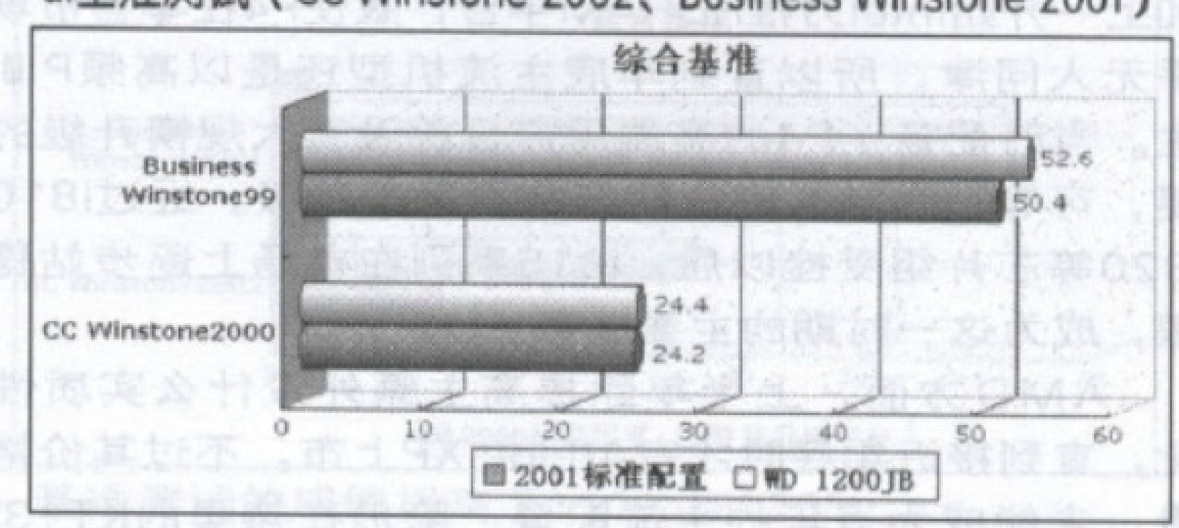
由于CPU性能比较强劲，且搭配DDR内存，这套平台升级显卡的效果比较明显，Direct 3D性能有65%～163%的提高，OpenGL下提升幅度最多可达30%。

升级经验点滴

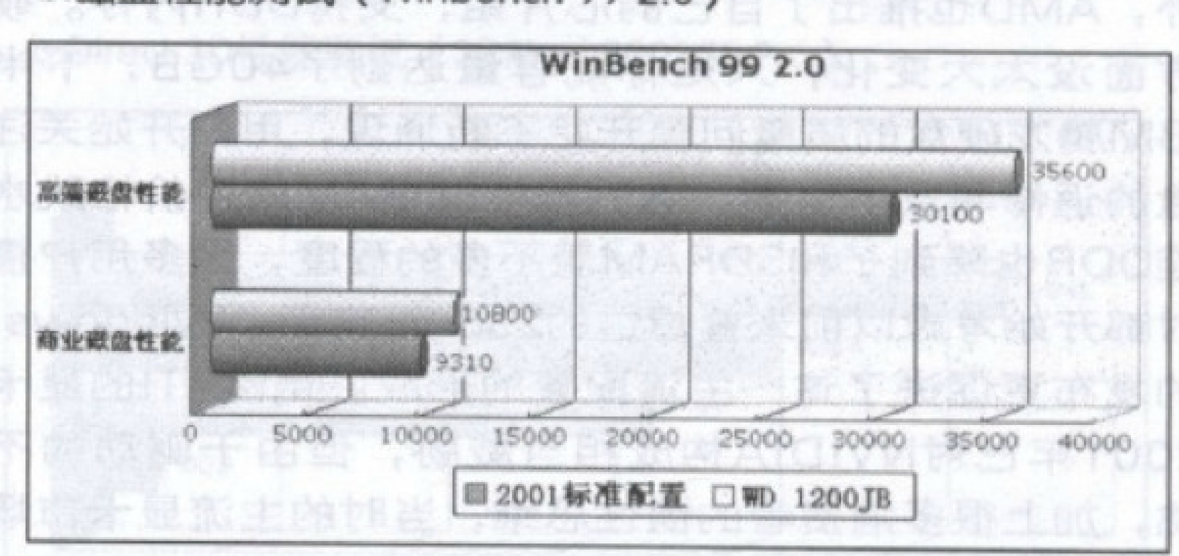
购买新CPU时，要特别注意JS们以次充好，以前“Remark”（修改CPU表面的印刷文字，以低频产品充当高频产品销售）的CPU非常令人头疼，以至于后来CPU厂商们不得不采用锁频技术，在相当长的一段时间内消除了Remark现象。但现在随着像“B0”版Athlon XP这样未锁频的处理器产品推出，Remark情况又出现了，对于这点要特别小心。

（3）升级硬盘（更换为西部数据的1200JB，7200r/m，8MB缓存）

a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



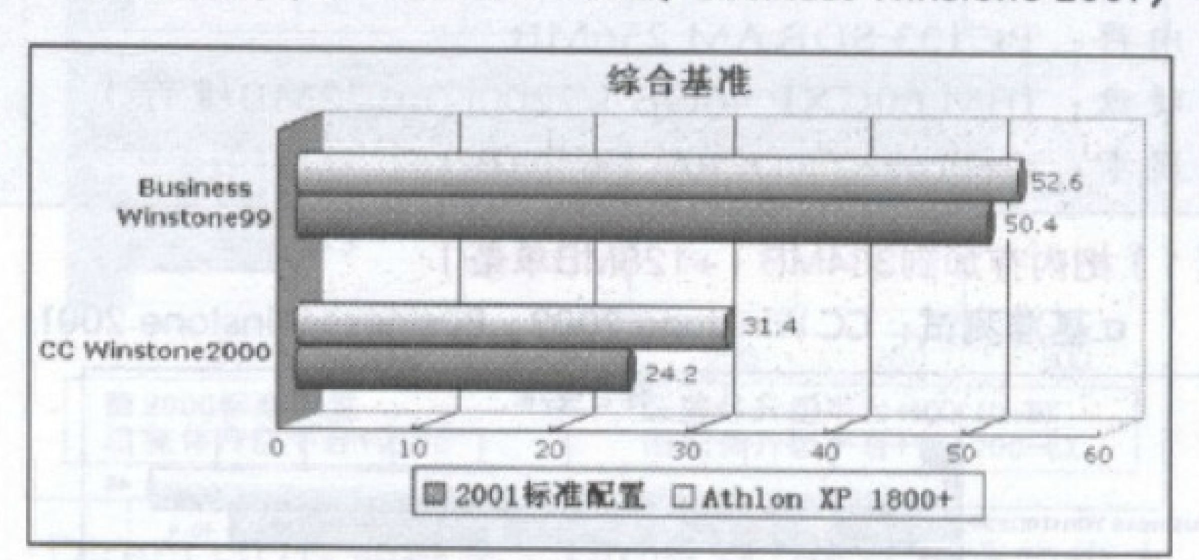
b.磁盘性能测试（Winbench 99 2.0）



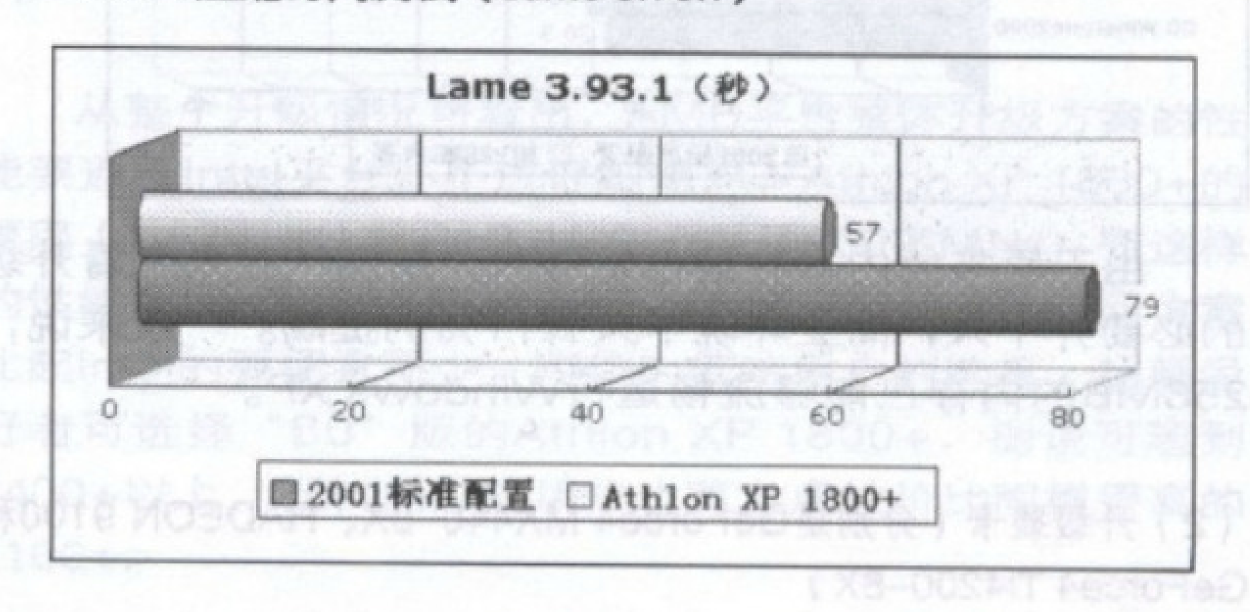
由于这款主板采用VIA的南桥芯片，磁盘性能不佳，所以升级硬盘的效果并不明显，最多也没有超过18%。

（4）升级CPU——升级至Athlon XP 1800+

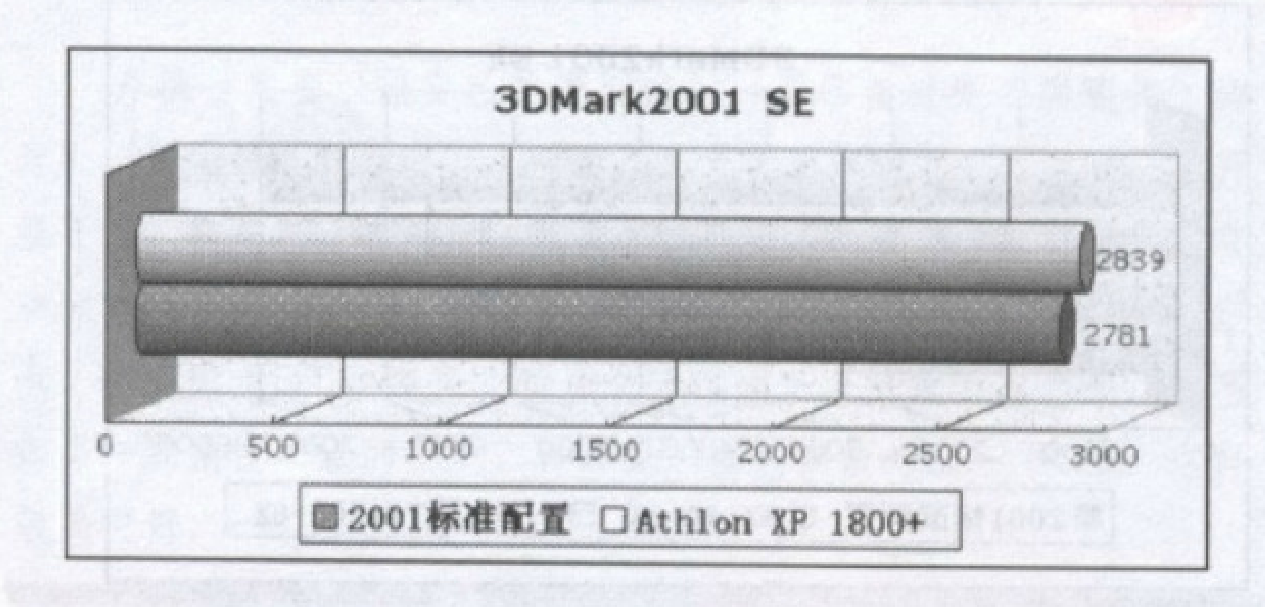
a.基准测试（CC Winstone 2002、Business Winstone 2001）



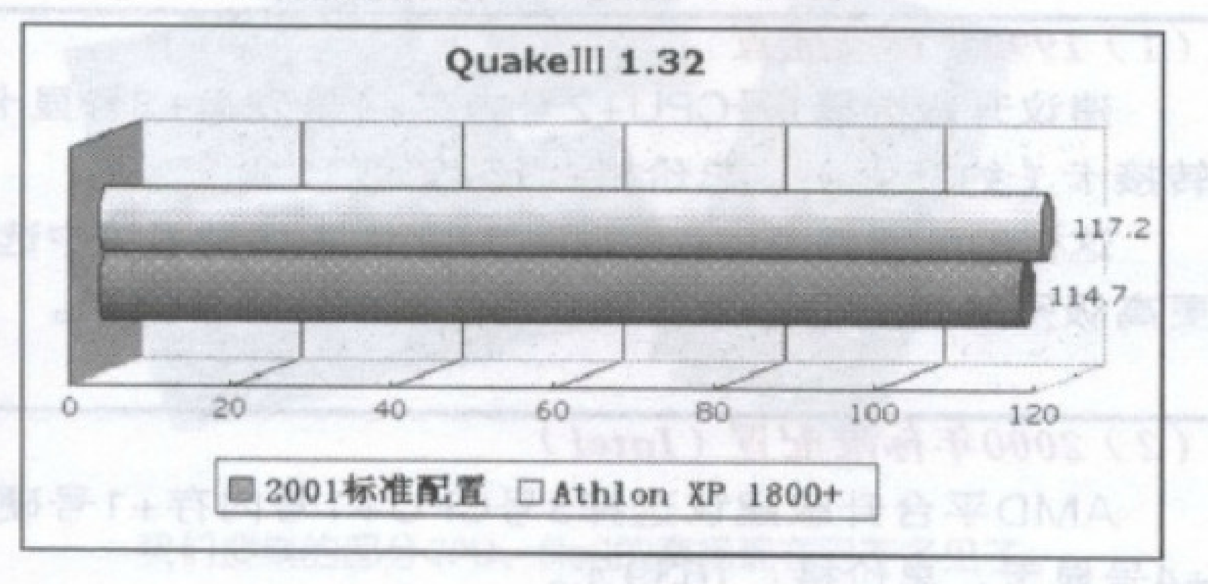
b.MP3压缩时间测试（Lame 3.93.1）



c.Direct 3D性能测试（3DMark2001 SE Pro）



d.OpenGL游戏性能测试（Quake Ⅲ Arena）



除直接体现CPU运算性能的CC Winstone 2002和Lame测试外，其他成绩的变化幅度都不大，可见在这个平台上CPU性能虽有很大提升，但对系统的各种应用帮助不是特别大；当然，这在一定程度上与芯片组的配合也不无关系。

五、2002年的典型配置

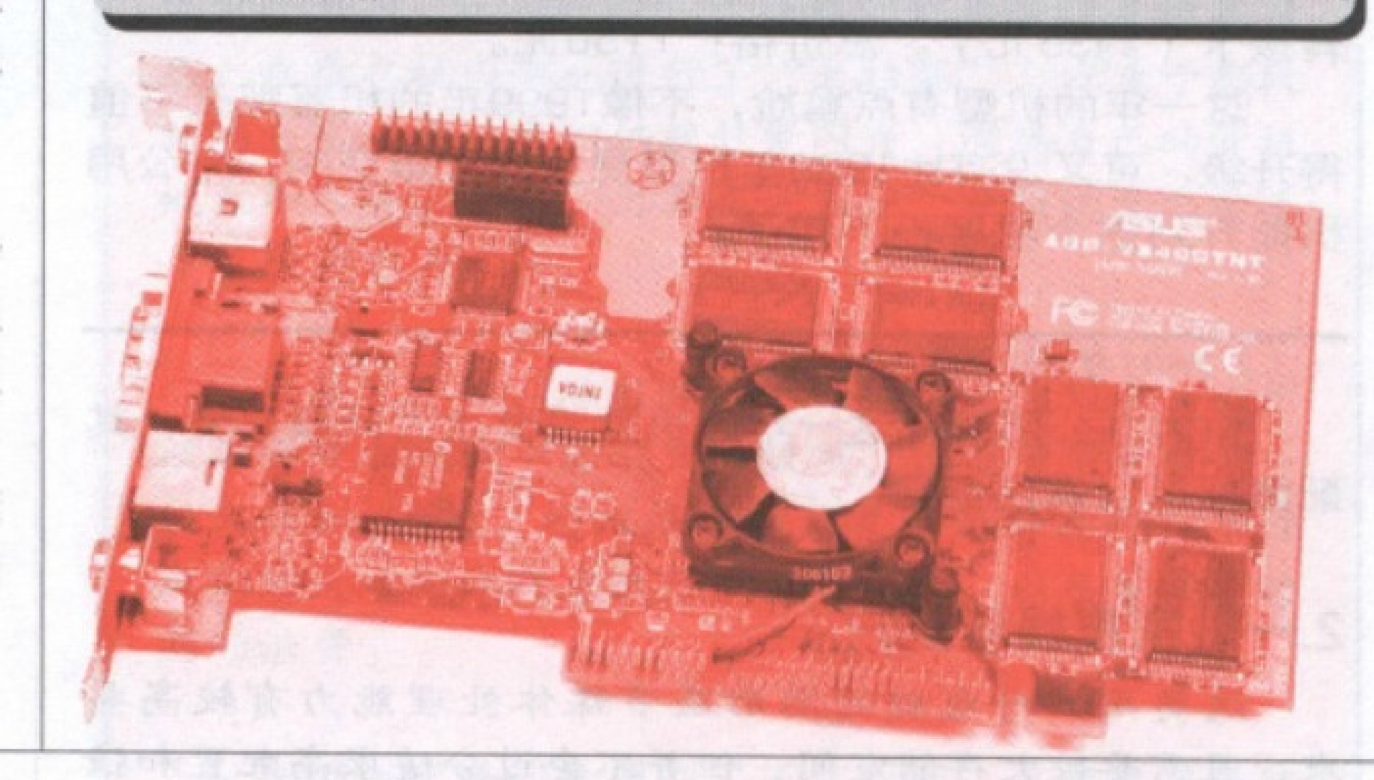
去年下半年购买的电脑，基本都是P4或Athlon XP级别的，主频多在1.4～2.0GHz之间，配置上完全可满足绝大部分需求，因此目前没有必要升级。

不过，这段时间里一些配件的价格产生了不小变化，如果有需要也可考虑购买。比如显卡和内存都有较大降幅，为了让你的游戏和操作系统运行得更流畅可考虑升级（内存如果已有512MB，就不用再升级了），换下来的显卡由于比较新，卖掉还可节省一部分投资。

这段时间宽带网的价格趋于稳定，业务开展得也比较顺利，而且比拨号上网还要便宜。很多本来持观望态度的用户都纷纷安装了宽带，之后大量下载的数据可能导致存储空间的不足，而现在硬盘和CD-RW的价格也都比较合适，特别是CD-RW刻录机，当初没舍得下手的用户现在购买正是时机。DVD刻录机虽仍受格式问题困扰，但近段时间降价幅度较大，特别是盘片价格同步下调，我们认为部分高端用户已可考虑购买。除上述升级外，这部分用户更多地可能会考虑添置一些外设或数码产品，限于篇幅，这里不再赘述。

升级经验点滴

早期的Slot1接口主板很多可通过转接卡支持新CPU，但究竟是否可行，取决于你的主板是否支持高频CPU（电压、外频支持），采用的转接卡能否支持新的CPU核心、能否调节电压等。例如，Socket370接口的主板也可能不支持图拉丁核心的赛扬，Socket423接口的P4主板无法安装新的Socket478接口P4处理器，这些问题都可能通过转接卡实现。



究竟该怎样升级——我们的推荐

建议升级的CPU类型

序号	1	2	3	4	5	6	7
处理器	赛扬950MHz	图拉丁赛扬1.3GHz	Duron 1.2GHz	Athlon XP 1700+	Athlon XP 2200+	P4 1.7GHz	赛扬4 1.8GHz
参考价格（元）	275	350	275	450	700	1030	520

建议升级的主板类型

序号	1	2	3	4	5
主板	845E	845G	KT333CF	nForce2 SPP	nForce2 IGP
参考价格（元）	700	750	590	770	940

建议升级的内存类型

序号	1	2	3	4
内存	PC133 128MB	PC133 256MB	DDR333 128MB	DDR333 256MB
参考价格（元）	205	240	125	225

建议升级的显卡类型

序号	1	2	3	4	5
显卡	GeForce2 MX400	RADEON 7500	GeForce4 MX440-8X	RADEON 9100	GeForce4 Ti4200-8X
参考价格（元）	400	499	449	599	1050

市场常见的硬盘类型

序号	1	2	3	4
硬盘	40GB	80GB	120GB	60GB
参考价格（元）	560	730	970	660

1.普通办公用户

（1）1999年典型配置

建议升级选择1号CPU+1号内存+1号硬盘+转接卡（约35元），总价格：1075元。

内存是这套系统的重要瓶颈，如果还不满意可选配2号内存，不过要提醒大家，当时的有些老主板可能不支持单条256MB的内存，购买前一定要查阅主板说明书。这样升级后，整个系统性能会有较明显改观，就算用Win2000也不会出现频繁读写硬盘的情况。如果需要升级显卡，选择1号显卡即可，选择更高级别的显卡性能也不会有太大改善，反而浪费；如果只是办公用机，我们并不建议升级显卡。

（2）2000年典型配置

AMD平台升级建议选择3号CPU+1号内存+1号硬盘，总价格：1040元。

Intel平台升级建议选择2号CPU+1号内存+1号硬盘+转接卡（约35元），总价格：1150元。

这一年的机型有点尴尬，不像1999年的机器那么不值得升级，可又没有比1999年机型更多的升级空间，办公用机能升到这个程度已不错了。

（3）2001年典型配置

作为办公用机，这一年的机型没有太大升级必要，其配置都足以满足需要。

2.一般家庭娱乐用户

这类用户对电脑的图形及多媒体处理能力有较高要求，且需要较大存储空间，但并不会过分追求高配置和强悍的显卡。

（1）1999年典型配置

可选择1号CPU+2号内存+2号硬盘+2号显卡+转接卡（约35元），总价格：1779元。

（2）2000年典型配置

AMD平台升级建议选择3号CPU+2号内存+2号硬盘+2号显卡，总价格：1744元。

Intel平台升级建议选择2号CPU+2号内存+2号硬盘+转接卡（约35元），总价格：1854元。

（3）2001年典型配置

AMD平台升级建议选择3号内存+1号硬盘+2号显卡，总价格：1184元。

Intel平台升级建议选择1号内存+1号硬盘+2号显卡，总价格：1264元。

AMD平台用户如果想进一步提高系统性能，而且主板对Athlon XP支持很好，也可考虑购买1700+（约450元），总计1634元。

3.游戏玩家

作为游戏玩家，对系统的3D性能有着永无止境的追求，但作为冷静的消费者，也要在合理的前提下进行升级。

（1）1999年标准配置

建议升级选择1号CPU+2号内存+1号硬盘+3号显卡+转接卡（约35元），总价格：1529元。

这样的配置能应付主流3D游戏了。在这种系统中选择更高级别的显卡没什么意义，性能根本发挥不出来。

（2）2000年标准配置（Intel）

AMD平台升级建议选择3号CPU+1号内存+1号硬盘+4号显卡，总价格：1639元。

Intel平台升级建议选择2号CPU+1号内存+1号硬盘+4号显卡+转接卡（约35元），总价格：1749元。

（3）2001年典型配置

AMD平台升级建议选择3号内存+1号硬盘+4号显卡，总价格：1134元。

Intel平台升级建议选择1号内存+1号硬盘+4号显卡，总价格：1364元。

如果AMD平台的主板支持Athlon XP，有必要升级至1700+，那么总费用为1584元。

4.全面升级

（1）Intel中低端型：7号CPU+2号主板+2号内存+4号硬盘，总价格：520+750+240+660=2170元。

此项配置性能比较平均，对于1999年的机型可算是全面升级，主板内置显卡性能接近GF2 MX200，可满足一般需求。这套系统在将来也有较大升级空间。

（2）Intel中高端型：6号CPU+1号主板+4号内存+3号显卡+4号硬盘，总价格：1030+700 +225+449+660=3064元。

这套配置稍微有一点超支，不过由于报价有一定水分，具体选购时仍可能控制在3000元以内。这套系统的整体性能及平衡性都非常出色。

（3）AMD中低端型1：4号CPU+3号主板+4号内存+3号显卡+4号硬盘，总价格：450+ 590+225+449+660=2374元。

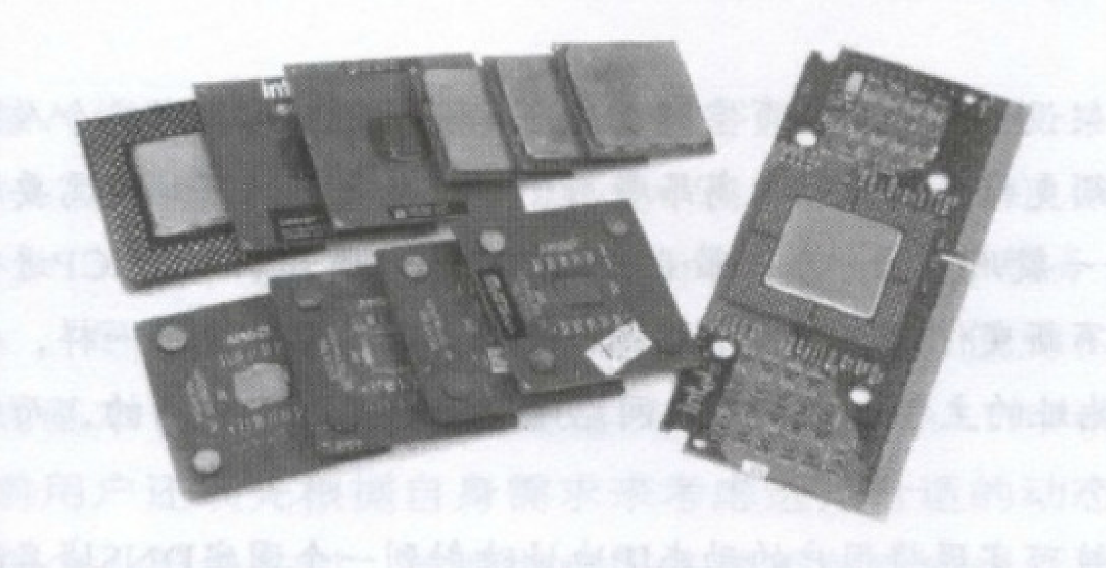
这套系统虽然花钱不算多，但性能相当不错，性价比很高。

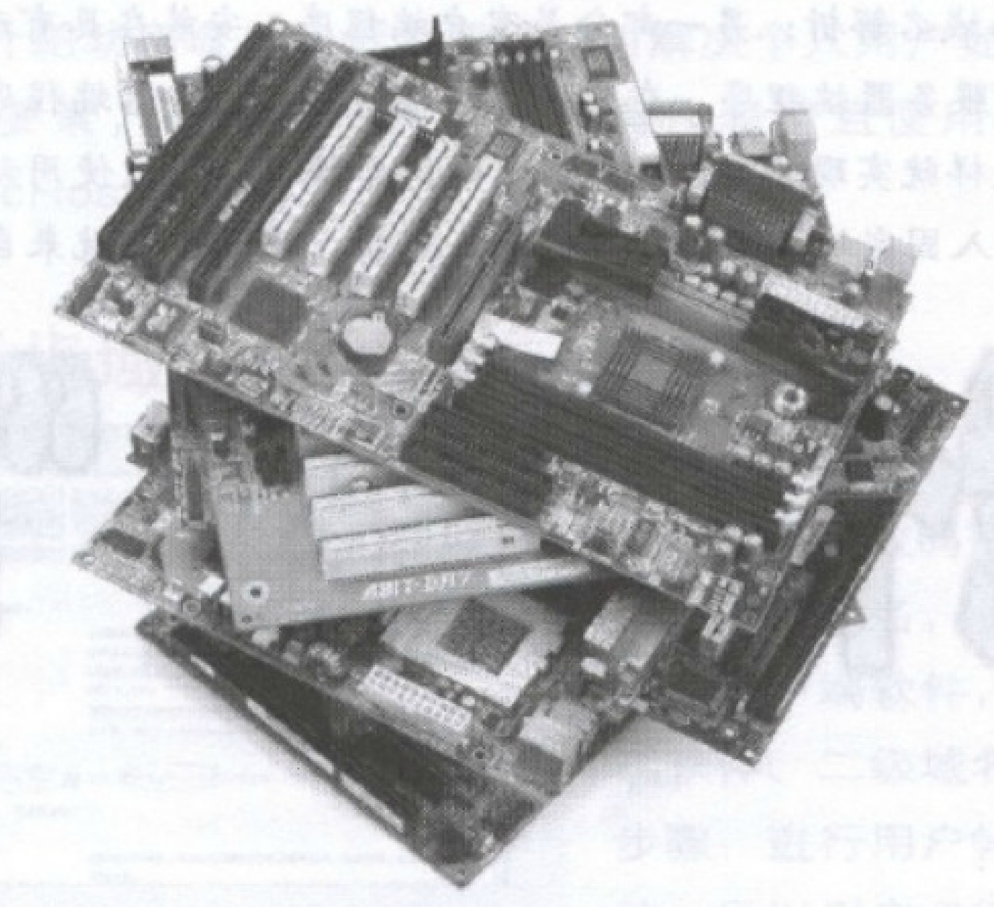
（4）AMD中低端型2：4号CPU+5号主板+3号内存×2+4号硬盘，总价格：450+940+125×2+660=2300元。

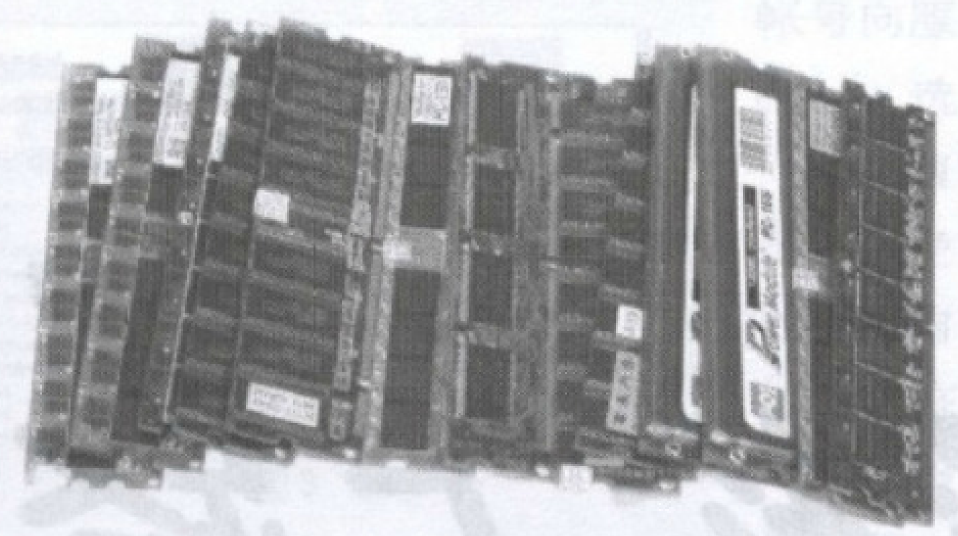
5号主板内置的显卡为GeForce4 MX，性能不如上一个配置，但nForce2主板的性能非常突出，且集成了大量有用的功能，还支持双通道DDR，这也是我们选择两条3号内存，而不是一条4号内存的原因。

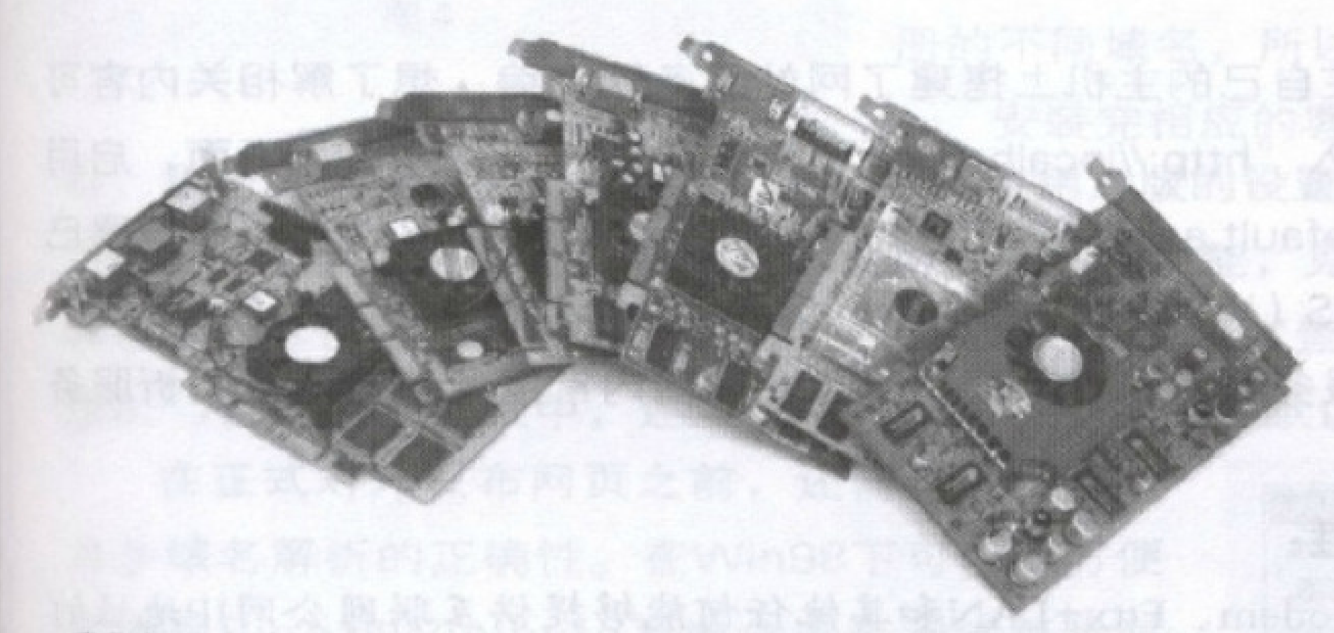
（5）AMD中高端型：5号CPU+4号主板+3号内存×2+4号显卡+2号硬盘，总价格：700+770+225 +599+730=3049元。

这款配置有少许超支，但具体购买时也应该能控制在3000元以内。从整体配置情况看，这是全面升级中的最高配置。


我们搜集的部分CPU，Slot1的赛场现在已不多见了。


我们搜集的部分主板，各种时期，各个档次的都有。


大把的内存条，适应各种需要。


我们搜集的部分显卡，没有特别高档的，但都能满足本次专题需要。


我们搜集的供测试用的硬盘。

后记——测试花絮

大家看到的专题虽然只有10多页，但从筹备到最终完成花了我们1个月的时间，而且时间还显得比较紧张：需要搜集大量的、不同年代的配件，测试项目极多，制作的复杂程度也大大超过了我们以前的一些横向评测（大家可以数数柱状图里的柱子，每根柱子的数据需要几分钟到几个小时不等的时间才能跑出来，这还不包括安装系统和出错重来的时间），同时又遭遇非典时期，偏偏iCat本人又有点贵恙……总之是多灾多难啊。

起初，我们遇到的最大困难就是寻找各种老配件，特别是1999年和2000年的不易凑齐，因为在搜集之前我们已设计好典型配置，这些都是当年最具代表性的机型，但限于时间和范围所能找到的配件未必符合这个标准。iCat和答笛只好都到处寻亲访友搜集产品，在杂志社内部也进行了“大扫荡”，以至于那段时间大家一看见我们俩就赶紧闪开，深恐自己的爱机被大卸八块。最后，总算在“五一”长假结束之前凑齐了所有东东。

准备完东西以后自然就开始搭平台跑测试，由于很多硬件在测试中会被交叉使用，但每种型号我们一般只找到了1款，所以很多项目无法同时进行。不过我们还是对测试顺序进行了精心编排，以尽量减少时间的浪费。

在测试中我们也遇到了不少问题，主要来自硬件方面，特别是1999年的老配件，比如主板。尽管很多厂商都在不断推出新BIOS，但它们对新硬件的支持仍不很理想，总会出现这样那样的问题，使我们不得不临时更换品牌和型号，好在问题最终还是被解决了。另一方面来自软件，对于一些旧的硬件，我们不得不采用老版的测试软件，否则不能得到具有说服力的数据，但当系统升级后为了解性能的提升幅度，我们还必须用这些老版的软件测试新的硬件，这时就很容易出现一些兼容性问题或得分不正常。对于这些问题，我们都需要一一解决，以保证测试报告的公正性及严谨性。

此外，iCat在测试期间曾冒险去过中关村，发现情况并没有传说的那么可怕，市场里仍保持着良好的秩序，人们看起来也没有什么恐慌情绪。想必很多朋友还是会选择暑期以前升级电脑，所以我们加班加点，赶在攒机高峰到来之前，为大家奉上这篇精心打造的升级指南，希望大家能从中获得一些启发，更合理地购置、使用和升级自己的电脑。

由于篇幅限制，部分花絮图片被安排到了前插彩页中。

本专题制作过程中，得到了硕泰克科技、迪兰恒进科技等厂商以及许多同事和朋友的大力支持，在此一并致谢。

随着个人用户宽带上网的普及，越来越多的网民开始在自己的电脑上架设服务器和主页空间，这个完全属于自己的网络个人家园将没有免费主页中的广告骚扰，没有虚拟主机的空间和功能限制，也无须支付主机托管的高昂费用。不过目前个人架站所需要解决的关键问题不在于安装配置和管理主机服务器，而是作为电信ISP提供给一般用户的个人宽带业务，其IP地址通常采用DHCP进行动态分配，这样一来，用户在每次登录互联网时，其获得的IP地址都是在不断变化的，用户不能保证分配到的前后IP地址一样，也无法预知自己下次联网时所获得的IP地址。因此如果要直接在具有动态IP地址的主机上架设个人网站是很难设定DNS域名的，而且访问者也因为主机IP地址变化而无法访问该站点。

现在有一种被称为动态域名解析的系统可以轻松解决这一难题，该系统可实现将用户的动态IP地址映射到一个固定DNS域名的解析服务上，即DDNS（动态域名解析服务）。一般来说一个动态域名解析系统由两部分组成，一部分是服务器端程序，通常位于系统服务提供商的主机上，由它负责提供DNS服务以及实现实时动态域名解析；另一部分是客户端程序，安装在具有动态IP地址的用户电脑上。客户端程序负责在用户每次上网时把本机的IP地址告诉服务器端程序，在收到客户端通知后服务器端程序可立即更新原域名的解析映射，将新的IP地址重新与原有的固定域名相对应，这样就实现了动态IP到域名的同步映射。通过使用动态域名解析系统，你的网站即使没有静态IP地址，互联网上的访问者也能通过输入固定域名来拜访你的个人家园。下面我们就来自己动手解析动态域名。





■安徽 濮青

在介绍动态域名解析软件之前，首先假定网友们已经在自己的主机上搭建了网站服务器（编：想了解相关内容可以参考本刊2002年15期的相关内容），并可通过浏览器输入"http://localhost/"看到自己的默认网站首页画面，启用了IIS默认站点就会进入"http://localhost/iishelp/iis/misc/default.asp"的帮助资料页面，这就说明IIS的Web服务器已经安装成功了，如图1所示。以下介绍中均以最为常见的PWS（Win98）和IIS（Win2000）Web服务器作为说明示例。

接下来先了解一下目前有哪些可以提供动态域名解析服务的厂商。下表列出了一些国内常见的动态域名解析服务提供商的特点和功能比较：

另外上述的动态域名解析软件还都具有如下的共同特性：

1.一般均支持包括普通电话线、ISDN、xDSL、Cable Modem、Fttx+LAN和其他任何能够提供互联网公网IP地址的

名称	厂商	网址	域名	使用	功能
Peanuthull	网域科技	www.oray.net	支持国际域名	完全免费	客户端使用方便，配置简单，不支持用户以局域网共享的方式接入互联网
DynamicHost	旭锐达科技	china.sharella.com	丰富二级域名资源，专业版支持国际域名	免费30天试用	客户端界面华丽，功能强大，支持私网IP、多域名支持、智能重定向等多种服务
Meibu	每步数码	www.meibu.com	提供大量.cn结尾的二级域名，国际域名收费服务支持	二级域名和该域名动态解析免费	客户端软件设计简单，注册帐号必须到网站上申请，不支持局域网用户，较稳定
TodayDN	时创网络	now.net.cn	支持国际域名，不支持自定义域名	试用需要认证，免费试用15天	支持代理服务器，不能自行指定域名，客户端软件直接支持Socket代理
S88ip	佳信公司	www.ip88.net	支持中英文顶级国际域名，支持域名转入	标准版30天的免费试用期，专业版15天的免费试用期	客户端软件能直接申请帐号，功能较强，能检查邮件，网站上有建站详细说明

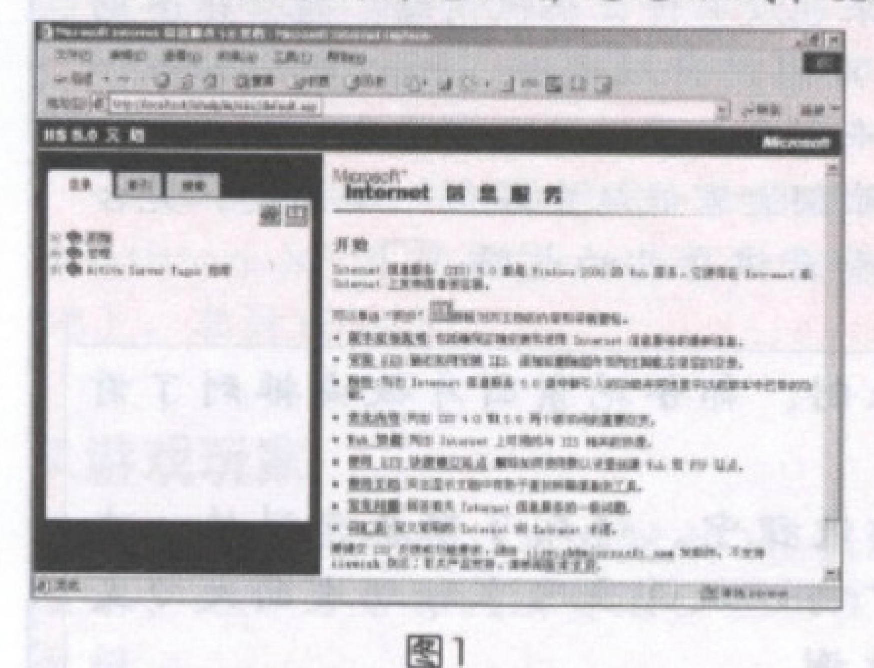


图1

接入线路，也支持对静态地址的解析。

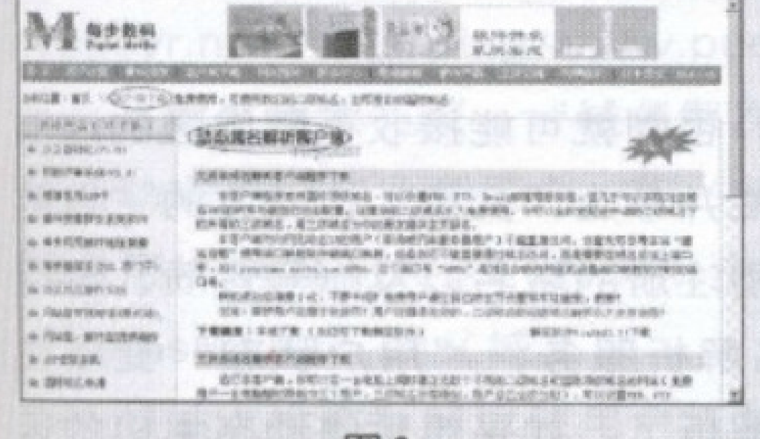
2.一般工作平台为Windows 98/Me/NT/2000/XP，少数可以在Linux和Unix下工作。

3.均支持HTTP、FTP、Telnet、E-mail等服务，一些可以支持在线游戏服务器、P2P、流媒体服务器等。

尽管上述各种动态域名解析系统在运行使用和功能特色上有差别，但其工作原理都是一样的，且安装配置的流程也基本一致，一般都要经过以下三个步骤：1.申请帐号。2.安装配置客户端。3.联网并运行客户端软件。另外在这之前用户还须先根据自身需求来考虑选择合适的动态域名解析服务提供商，个人用户和企业用户对此的侧重点不同。对于个人用户来说，首先考虑服务是否免费或者付费较少，当然如果能在此基础上提供更多个性化的定制服务则更好；而对于企业用户，则倾向于通过付费来获得更好更全面的服务，尤其在服务质量、稳定性、安全性等方面更加关注。因为本文介绍动态域名解析主要是针对解决个人用户如何在宽带上网的基础上进行网站架设的问题，所以价格低廉是第一考虑要素，在此介绍两款比较有代表性且使用较广泛的动态域名解析软件：每步（Meibu）和动态主机（DynamicHost）。

一、每步域名解析


图2


图3

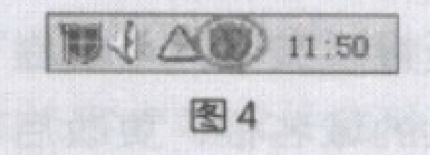


图4

由每步数码推出的动态域名解析系统应该算是最容易使用的傻瓜级产品，它支持国际域名，也提供众多的免费二级域名供用户选择。目前每步提供了三个版本的客户端软件，分别支持单用户、多用户和具有固定IP地址的用户使用。客户端软件、二级域名申请及其动态域名解析均免费。下面简要介绍一下其具体实现步骤：进行用户帐号申请工作，因为动态域名解析是在其服务商的服务器端实现的，所以用户必须首先在其网站上申请一个使用帐号，以后客户端就可以通过该帐号向服务器程序发送此用户的域名解析请求。登录其网站主页：www.meibu.com，选择“用户注册”，按照提示一步步完成注册即可，如图2所示。

在填写个人资料时，注意给自己的网站选择一个合适的域名。每步数码提供了很多免费的二级域名供注册，这对我们普通网民来说是非常贴心的举措，你可以根据自己的喜好或用途来选择使用。当然如果你自己已经有了预先购买的顶级域名，在此也可以通过使用域名转入功能来开通。

注册完毕后转入客户端下载页面（见图3），可根据需要下载合适的客户端软件版本。这里“支持单域名解析”和“支持多域名解析”的客户端版本功能相同，只不过后者允许在同一台电脑上供三个用户使用，每个用户都可使用自己注册的不同域名，所以就具有多域名功能。

安装完相应的客户端软件，会在任务栏状态条上生成一个如图4所示的小图标，双击激活后弹出设置页面，单机版和多用户版的设置界面和功能基本一致，唯一不同的是多用户版可以选择多个不同用户登录，从而达到在单机上使用多域名的功能，见图5。客户端的设置非常简单，只需填入注册获得的用户名和密码，单击“登录”即可。如果连接成功，会显示“登录成功”字样，“日志”中会记录用户登录的相关信息，见图6、7。在多用户版中，还可以在“用户”页中设置默认启动时自动连接的用户。

在正式对外发布网页之前，还需要检测一下每步域名解析的正确性。在Win98下可以很方便地使用Ping和Winipcfg系统命令来测试每步对DNS域名的解析是否与目前主机的动态IP地址一致。例如注册了“puqing.meibu.com”的免费域名，则可在Win98的DOS窗口下输入“ping puqing.meibu.com”，Ping命令反馈的IP地址应该与使用Winipcfg所查看到的系统主机当前IP地址一致。如果确认两者相同，则表明每步的动态域名解析已经处在正常运行状态下，见图8。

最后一步，可以联网对外发布个人网站了。

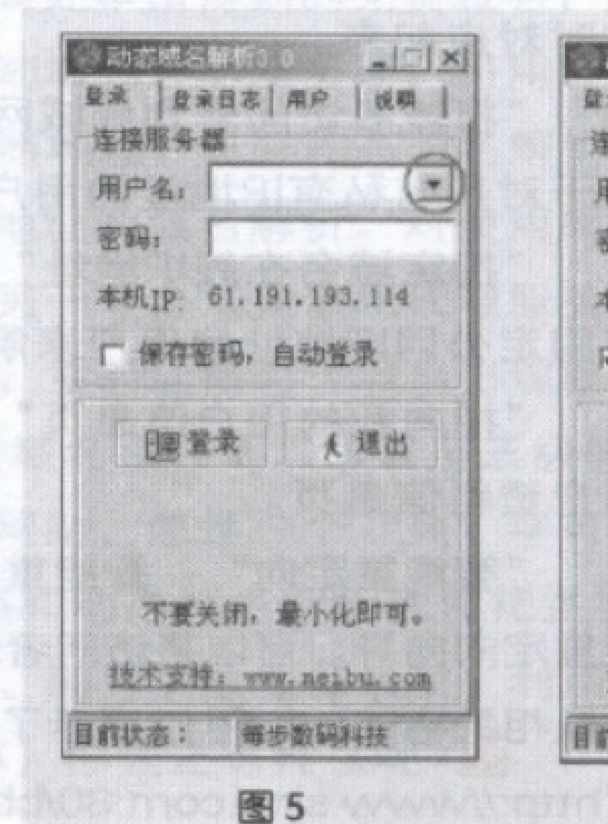


图5

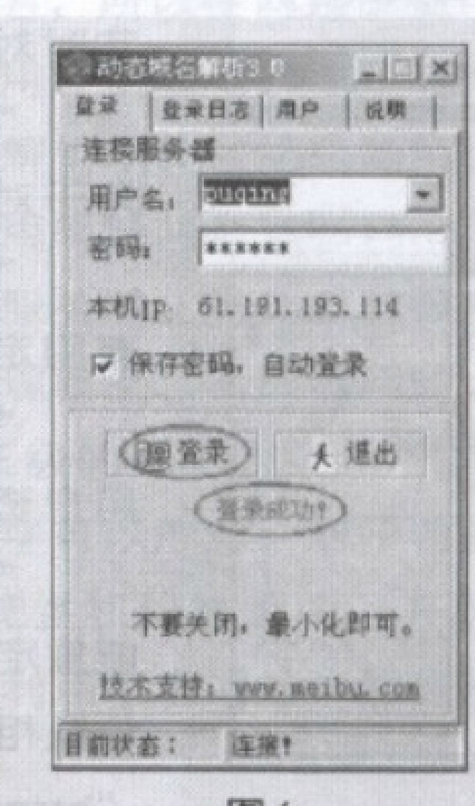


图6

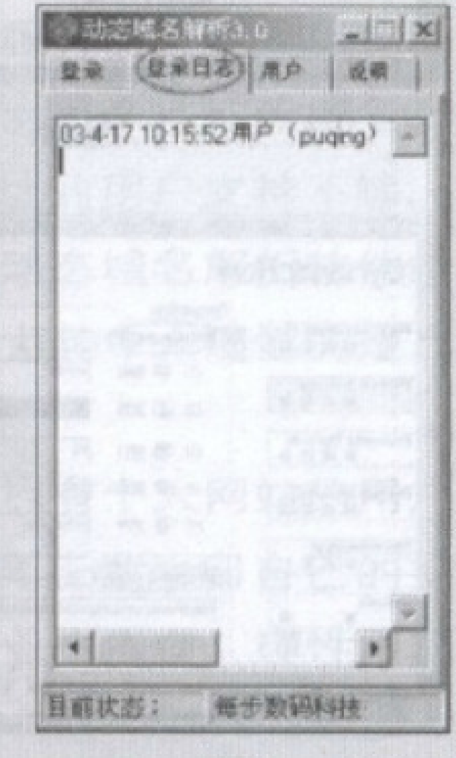
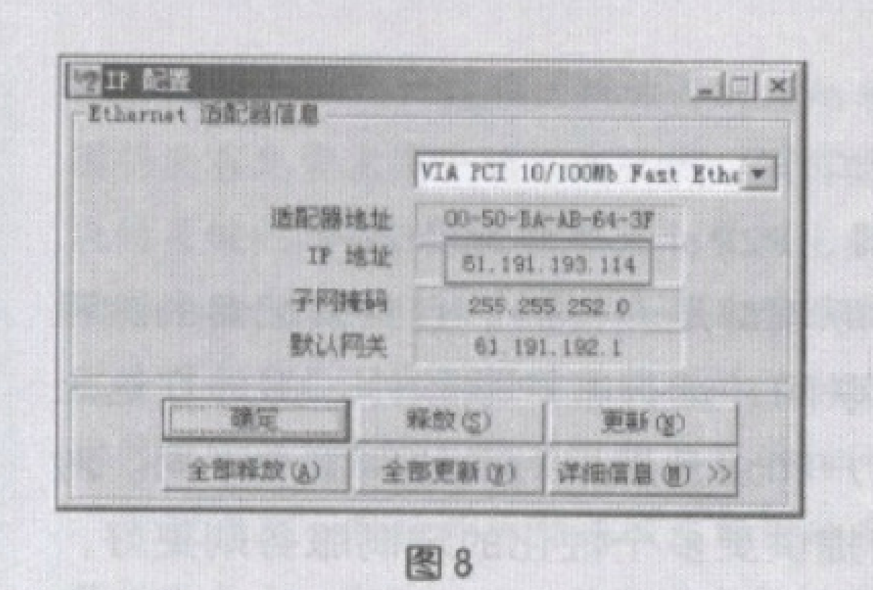
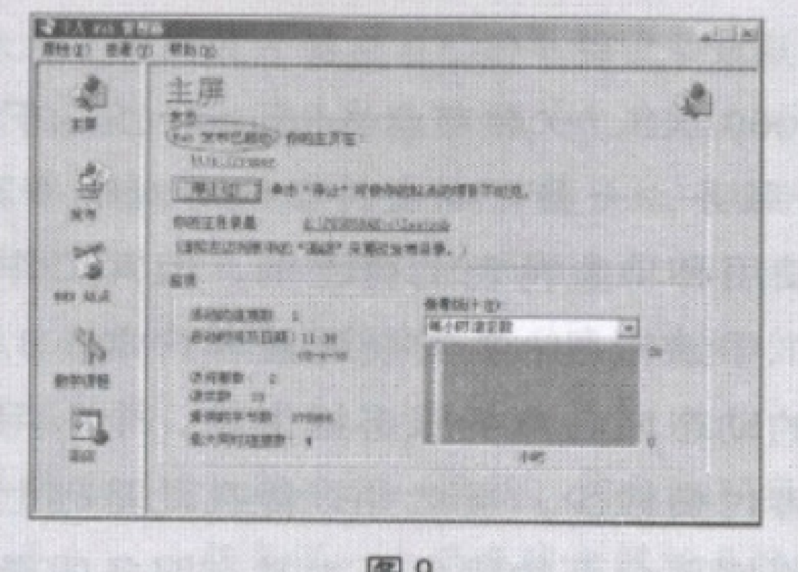


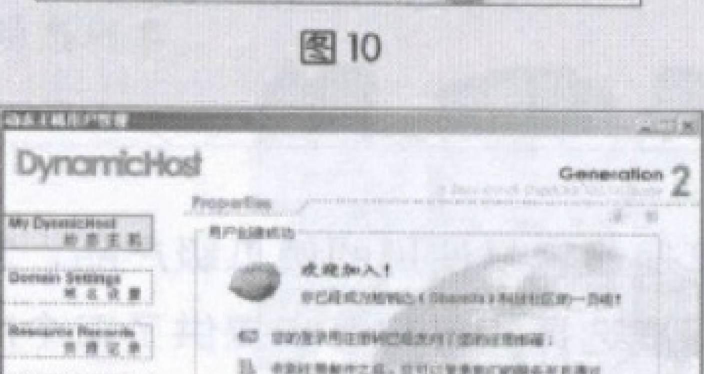
图7

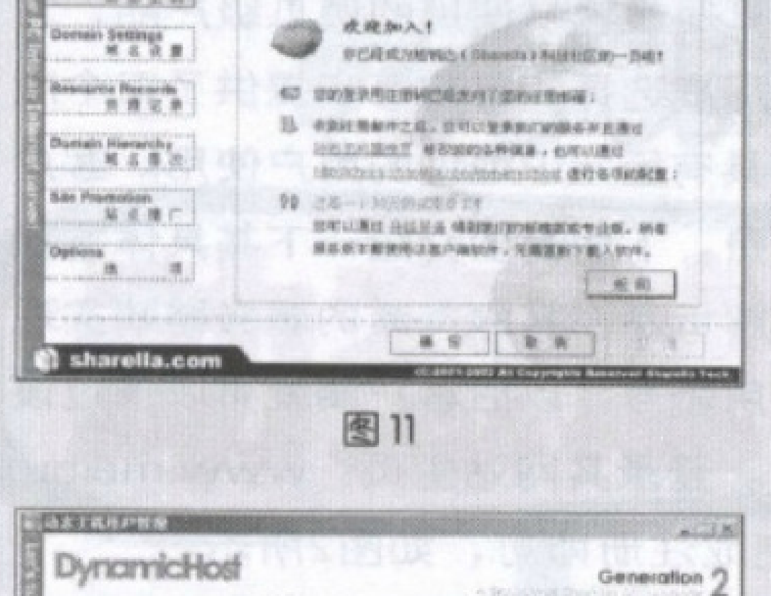

图8


图9

假定使用了PWS作为Web服务器，并确定Web发布已经启动，在浏览器上输入域名，是否能看到自己设定的个人主页出现呢？例如如果采用了PWS的默认站点配置，则应该看到PWS帮助页面出现，见图9。

二、动态主机域名解析


图10

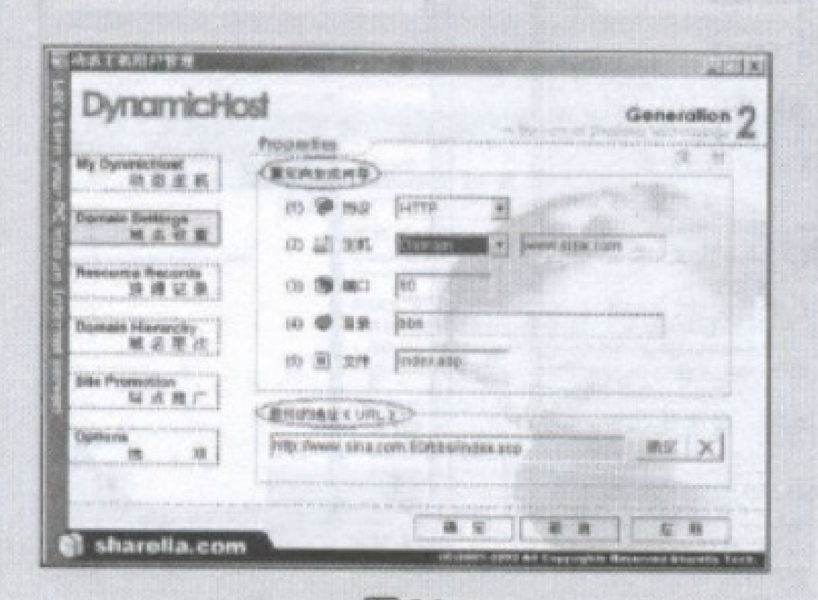

图11

相对于每步来说，动态主机的客户端程序界面华丽、功能更大、内容更多，可根据个人需要进行多种不同的设置，遗憾的是其标准版只能免费使用一个月。以下对其一些主要功能简要加以介绍：先从网上下载动态主机客户端中文标准版，动态主机客户端有多个版本（标准版、专业版、局域网专业版），但均使用同一个客户端软件，用户通过不同版本的注册码来开启相应版本的服务功能。安装完毕后运行，可在任务栏上发现它的小图标身影，如图10所示。右击选择“用户管理器”，打开设置页面，可以看到其设置选项明显要比每步多。先在“My DynamicHost动态主机”页中进行基本的参数设置，这里用户必须已经注册一个动态主机帐号，如果还没有注册，可以在该页面中直接进行帐号注册工作，而无须登录其网站。单击“变更用户”下的“注册新用户”链接，然后根据页面提示一步步完成注册，如图11所示。

在填写E-mail的时候必须确保其真实可靠，否则就可能接收不到发送的注册码。获得帐号注册码后，将其填入“注册码”栏并单击“变更”，上方的“当前用户”中便会显示出注册用户的相关信息，如刚注册的域名以及帐号性质、使用有效时间等。单击“签入”即可启动动态域名解析服务，“用户状态”变成在线，现在动态主机就开始对网站域名进行动态解析了。如果想暂停动态主机的运行，无需断开网络，只要选择“签出”即可暂停其工作。


图12

动态主机具有很强大的域名设置功能，在“域名设置”页中，可以在“域名设定”栏中任意更改当前的域名，包括二级域名和提供的域名根，更改后不须任何额外操作，新的域名即可立即生效，如图12所示。


图13

下面的窗口分为“在线设定”和“离线设定”两栏，分别用来设置当用户在线或是离线（如断开网络或关机）时动态主机应如何进行域名解析工作。当用户在线时可以设置为：

“将域名指向当前在线IP地址”：该默认值用于将域名和当前动态的IP地址实时对应起来。

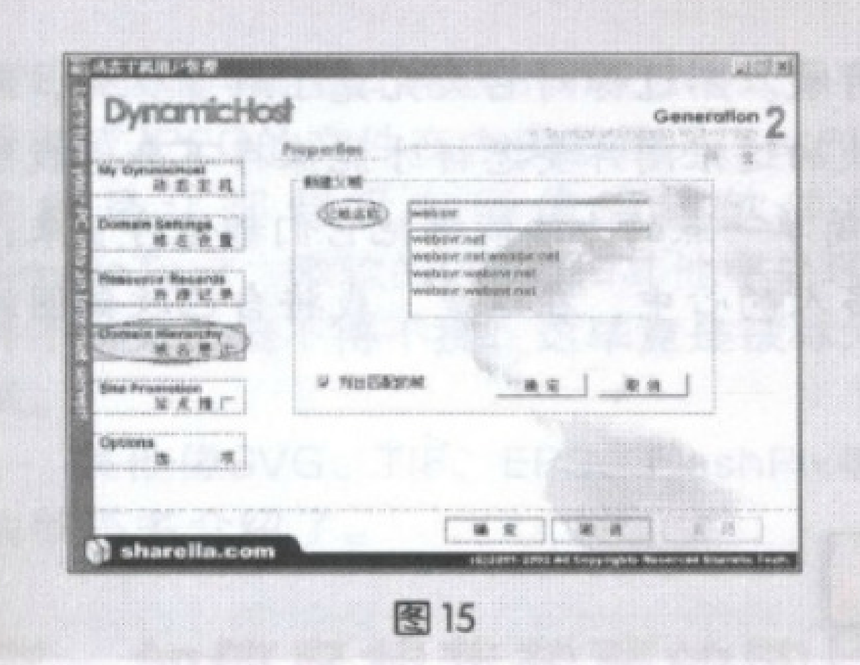
“将域名访问转到局域网中的这台机器”：该选项仅适用局域网用户版本，用于对具有私有IP地址的用户提供动态域名解析支持。

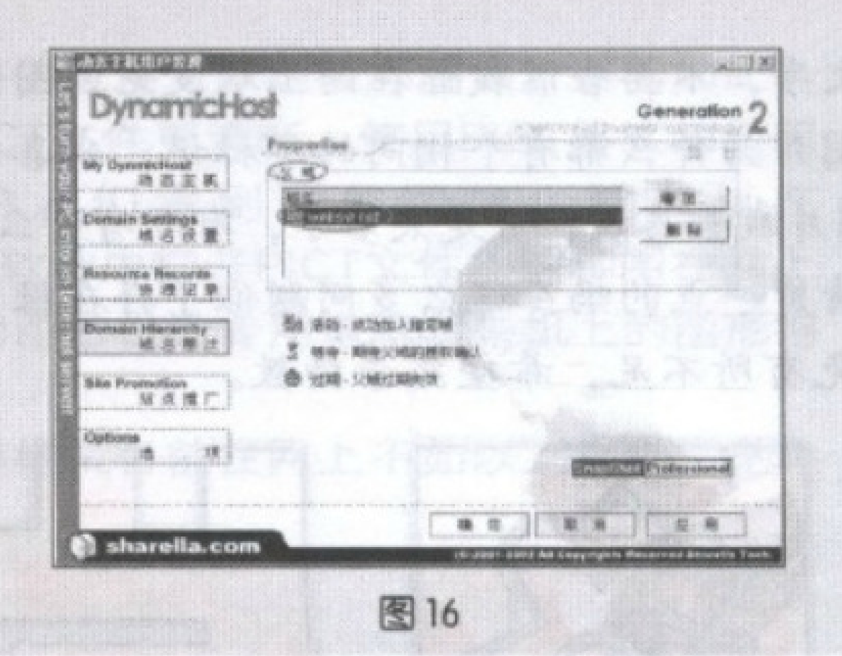
“指定域名在线IP地址”：将动态域名与一个静态IP地址相对应，一般为具有固定公网IP地址的用户来解析其静态IP地址。

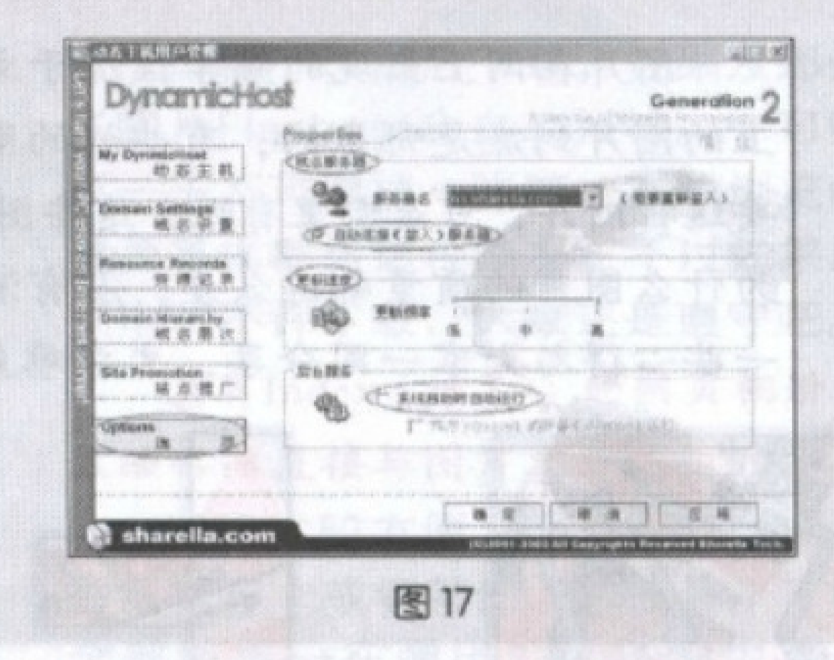
“指向我的用户信息页”：将动态域名重定向到该用户在动态主机网站上的用户资料信息页。

图14

“智能重定向”：智能重定向可以综合配置动态域名的具体指向，通过使用智能重定向向导，可以将访问者对于用户Web网站的访问请求转换成所指定的各种协议及相关格式。如图13展示了如何使用“重定向生成向导”来建立一个最终地址为“http://www.sina.com:80/bbs/index.asp”的指向，各部分具体设置见图14。


图15


图16


图17

有五种不同的“离线设定”选项适用于当用户处于离线状态下的域名解析，后两种设置与“在线设定”中的基本一致，另外三种为：

“告诉访问者我不在线”：将用户域名重定向到默认的离线页面，当访问者登录网站时会看到该通知页面以获知网站当前不在线。

“与域名同步更新（多域名）”：用于将当前域名和另一个域名关联起来进行同步更新。例如将当前域名abc.com和def.com关联起来后，当abc.com离线时其IP地址将和def.com保持一致，当def.com对应的IP地址变化时abc.com对应的IP地址也将随之更新。该选项通常用于多域名的实现。

“指定域名离线IP地址”：将动态域名与一个静态IP地址相对应，访问者在网站离线状态下将访问到该静态IP地址所对应的计算机。

在“资源记录”页中，可以对DNS记录的内容进行管理，包括对“主机（A）记录”和“别名（CName）”的设置。如设置一个“myweb”的主机（A）记录，假定其对应的IP地址为10.10.10.10，则在当前的域名“puqing3.websvr.net”下，可以通过Ping来检测设置的正确性。

也可为当前的主机指定一个别名CName，为当前主机也指定了一个www的别名，这样通过“ping puqing3.websvr.net”和“ping www.puqing3.websvr.net”都会指向一样的IP地址。

“域名层次”页：“域名层次”功能也称“父子域”功能，由“父域”和“子域”两部分组成，“父域”用户必须是动态主机专业版用户，而“子域”用户的客户端版本没有限制。设置“域名层次”可以在一个企业或公司里组成域名层次的级别关系，对有限资源进行合理配置和布局规划。如图15和16展示了为该子域用户设置了一个名称为“websvr.net”的父域。

“站点推广”可以使用户将其站点按照其分类目录或关键字提交并发布到“动态主机站点目录”上去，以方便访问者查找，也能因此而提高用户网站的知名度。

“选项”页用来对动态主机客户端软件的相关运行参数进行设置，其中可以改变“域名服务器”并设置它是否随动态主机客户端软件启动时自动“签入”；可以设置“更新速度”，即动态主机客户端和服务器之间的通讯频率；还可以选择是否让动态主机客户端在操作系统启动时自动运行，见图17。

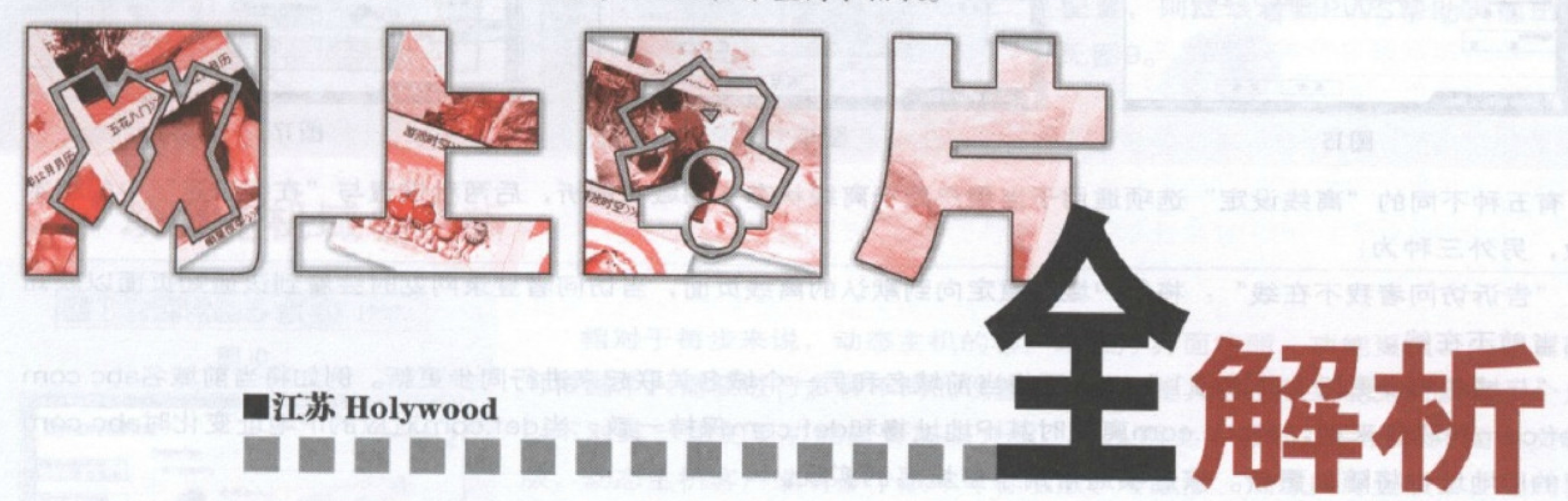
三、相关问题说明

以上介绍的域名都是用户在动态域名解析服务商处申请得到的免费域名，所以在网络配置中的域名解析选项不需要更改，但如果用户有自己的独立域名，则必须通知域名注册服务商，将用户顶级域的域名解析服务器设置为用户当前所使用的动态域名解析服务商所提供的DNS服务器地址，这样动态域名解析软件才能正确解析到用户以往的域名。

目前各种动态域名解析软件一般仅支持公网IP地址的域名解析，对使用局域网具有私网IP地址的用户支持不够。一个解决办法是在网关上搭建动态域名解析软件，另一个办法是使用代理服务器。另外目前很多动态域名解析软件的工作不太稳定，解析速度、稳定性方面还有待提高，重新连接时也容易出现串号、断线等问题，尤其令人遗憾的是，完全免费的软件不多且功能有所限制，提供的免费域名往往是二级甚至三级的域名。

有了动态域名解析服务，在家里轻松搭建个人网站，怎是一个“爽”字可以形容！对于希望拥有个人网站的用户而言，从今天开始就可以利用包月的宽带接入线路和动态域名解析软件把主机设在家中，开始真正做一回自己的主人，从此再无须忍受那些朝三暮四、不顾用户感受、随意更改服务条款、利用个人网站来弹出商业广告窗、硬性限制网站流量虚拟主机服务商的不良行为了！如此好事，你我还等什么呢？

图片在网上出现的频率仅次于文字，不要告诉我你在网上从没见过图片哦。不过你对它又究竟了解多少呢，网上的图片到底是哪来的；有些好的图片为什么都有个相同的小标记；我喜欢的这张图片要怎样才能保存下来；我想要这种图片，可是哪里有呢；这些图片我都喜欢，可是太多了，有没有什么简单一点的办法能够把它们都保存下来；为什么图片的质量都这么差，没有清楚一点的吗？这么多问题似乎存在很多人的心中，在这里，我将自己收集图的一些心得与大家一同分享，文中难免有所不足，希望高手指教。



网上图片全解析

■江苏 Holywood

一、网上图片的来源

想必很多人都不太清楚网上的图片都是哪来的，它不会从天上掉下来，也不是凭空制造出来的。80%来自于扫描，10%来自于电脑绘制，剩下的10%则出于数码设备和其他途径。正因为扫描的图片如此之多，所以网上出现了一类新的群体，他们被称为扫图家。他们扫描的质量都相当好，是很多人收集的对象，他们的图往往都有其特定的LOGO，这将在后文中作为一个专题进行论述。不过大多数图并不是这些专业人士所扫，质量参差不齐也就在所难免了。

二、网上图片的格式

网上图片的格式实在太多了，许多软件都有自己的专用格式。例如PhotoShop使用一种叫PCD的格式，它支持PhotoShop软件的所有编辑功能，并能提高软件内部的编辑处理速度。如果你准备用其他软件打开保存图像，但这些软件不支持PCD格式，可以把文件保存成PhotoShop支持的其他几种格式。有些文件格式只能在Mac机上使用，还有些格式只能在PC机上使用。少数文件格式十分特殊难用，所以很少有人愿意使用，反之有些格式十分流行，两种微机平台上的几乎所有程序都支持它们。尽管如此，但大家在网上碰到最多的格式绝对是JPG，这是目前最流行的图片格式，也是我们收集的重点。下面简单介绍一下网上常用的图片格式：

1.JPEG格式（JPG为缩写格式）

这个缩写的完整含义是联合图片专家组（Joint Photographic Exerts Group），它是开发这种格式的组织机构名称。这种图像文件格式可以用不同的压缩比例进行压缩，其压缩技术十分先进，对图像质量影响不大，因此可以用最少的磁盘空间得到较好的图像质量。由于它优异的性能，所以应用非常广泛，而在Internet上，它更是主流图形格式，几乎所有的电脑和操作系统都支持，经扫描处理最后所得出的图片大部分也都是这个格式。问题是JPEG使用的是有损压缩方案，这就是说有些图像数据会在压缩过程中丢失。你每打开、编辑和再保存图像一次，图像就重复被压缩一次，损失也更多。所以如果你需要使用JPEG格式保存图像，最好等到图像最后编辑完成再进行保存。

2.GIF格式（图形交换格式，Graphics InterChange Format的缩写）

该图形格式在Internet上被广泛应用，主要原因是文件较小，适合网络环境传输和使用，并且256种颜色已能满足主页图形的需要。GIF格式的一个变种（正式叫GIF89a）还支持透明区域和小动画，很多人用帧来实现小幅动画演示，以前可以说是它最大的优点，不过现在已逐渐被Flash所替代。

3.PNG格式

PNG（Portable Network Graphics）是一种新兴的网络图形格式，结合了GIF和JPEG的优点，具有存储形式丰富的特点。PNG最大色深为48bit，采用无损压缩方案存储。著名的Macromedia公司的Fireworks的默认格式就是PNG。不过它还处于发展阶段，并没有以上两种格式流行，另外它的压缩比也没有JPG格式大。

4.BMP（Window位图）格式

最典型应用BMP格式的程序就是Windows的画笔和墙纸。文件一般不压缩，占用磁盘空间较大，所以只能应用在单机上，不大受网络欢迎，不过网上这种图片还是占据一部分。

5.Photo CD和Pro Photo CD

Photo CD是伊斯曼柯达公司开发的一种专门用于往CD-ROM上传输幻灯片和胶片负片的文件格式。图像编辑和分类程序可以打开Photo CD图像，但是不能以这种格式保存。Photo CD格式可以用5种不同的大小保存同一图像，从128×192像素一直到2048×3072像素。Pro Photo CD格式专门针对需要超高分辨率图像的专业人员设计，它可以以4096×6144像素标准保存图像。网上的图库有些是由Photo CD转化，一般是数码图库，这些系列图的量非常大，深为设计人士所喜爱，也有人喜欢收集。

6.PICT格式

PICT格式是在Mac机QuickDraw屏幕语言基础上开发的，属于Mac机上使用的一种本机图像格式。如果Mac机上安装了QuickTime软件，就可以使用JPEG压缩方式压缩PICT图像。但应该知道QuickTime格式的

JPEG压缩可能要比常规的JPEG格式保存的文件更多地破坏图像。正因如此，保存成JPEG的文件在大多数情况下比PICT文件更清晰。使用PICT格式的原因是能是让那些没有图像编辑软件的人们看到你的图像。你可以在SimpleText、微软的Word和其他字处理软件中打开PICT文件。这种图在网上并不常见，但不得不提，这毕竟是被称为图形设计专用电脑苹果机上的图形格式。

其他像SVG、TIF、EPS、FlashPix等格式目前在网上不如以上几种常见，也就不多介绍了。

三、如何寻找我想要的图片

这恐怕是大家最想要知道的，网上的图片搜索引擎想必大家都用过了，效果并不算太好。我个人认为目前比较可行的方法是去专业论坛和图库网站，这里介绍几个我认为比较好的网址

www.colorbird.com

七色鸟设计论坛，这里专门有贴图版和求图版，图片量相当大，质量也很不错，但要注册才能看到。记住求图时不要吝啬说声谢谢，大家都是义务服务的，目前网站正在更换服务器。

www.sophoto.net

这个图库网站已经很久没有更新了，不过网站上的内容非常棒，推荐。

www.imagestation.com

巨恐怖的图库网站，图太多了，不过良莠不齐，大家慢慢找吧。

其余的图库网站就太多了，如http://gallery.2088.com.cn/（图酷）也相当不错。如果你要找的图非常有名，比如说名画家的作品，你可以在www.google.com的图片搜索中搜索那位画家的名字或作品的名称，当然也可以搜索关键词“gallery”、“图库”等，这样一般都能找得到了。

四、如何获取网上的图片（非集图狂篇）

1.获取普通网页上的图片

这种情况最多，也最简单，方法如下：在需保存的图片上点鼠标右键选择“图片另存为”→选择保存地点→确定，这样图片就被保存下来。

2.对于鼠标右键被禁止的网页

这种情况也比较简单，点击文件菜单→另存为→Web页，全部（*.htm、*.html），这时网页将会保存为一个文件夹和一个超文本文件，你想要的图片就在这个文件夹下了。

3.对于在论坛中看到的系列图片

建议使用第二种方法，将整个网页保存下来。因为论坛中的系列图片往往都会配有相关的文字说明，值得一读。当收藏的网页比较多后可以考虑将其编译为.chm文件，做一本电子书，以便保存和浏览。推荐使用Quickchm，该软件方便快捷。其实对于所有已经在浏览器中完全显示过的图片都可以在Windows的缓存目录中找到（这也是找寻网页中Flash的方法）。这里我使用的软件叫Woof，这是一个共享软件，有30天的无功能限制试用期，可以到www.flashjester.com下载，它可以帮助你方便地找出缓存中所需的图片。

可是这种方法最大的弊病在于图片必须在浏览器里完整显示一遍。图片量较少时效果还不错，但如果在图片比较多的情况下就显得无能为力了，难道要我一张一张全部看一遍？要是能直接下载看多好！别急，下面我就专门来分析一下各种多图片情况下的对策。

①对于图片编号有规律的图片

有规律就代表着好处理，不过规律的寻找有时倒要下点功夫。查看图片的属性我们可以知道图片的位置和文件名，这里就要想一想了，像XX01.jpg这种名字的图片会怎么编号，当然是按数字了。这时就可以利用Flashget的“添加成批任务”功能，一定要注意“*”这个通配符的使用，这个例子里图片的名字刚好就是通配符，如果文件名为XX01.jpg则应该写成XX(*).jpg，而这里我并不知道到底图片的编号到几为止，其实大家完全可以将编号设置为99（因为这里是两位数），然后下载，如果没那么多图片Flashget会自动报错。宁可错抓一千不可漏掉一张嘛，在线浏览的漫画基本都是这种情况，不过如果站长申明不许下载，大家还是遵守吧。

②有Index（索引）的网页相册，且缩略图直接与图片文件链接

这个比较方便了，点右键→使用网际快车（或者其他下载工具）下载全部链接→在弹出的对话框中点击“选择特定”→选择所下载的文件类型，这里为JPG→选择存放地点→OK，可以开始下载了。

③有Index（索引）的网页相册，且缩略图直接与HTML文件链接

这种情况是比较多的，也是最难应付的一种。首先你要观察图片的编号是否有规律，如果有就太好了，按照第一种方法处理吧。大多数情况下编号没规律，这时就要使用我们的法宝了——Teleport pro，这是我见过的最强的离线浏览器，下面我详细介绍一下它的使用。

第一步：新项目向导，一定要选图中的那一栏。

第二步：粘贴网址，这里的网址是图片所在文件夹的地址，这个也要你自己想办法找哦，下面的最大链接数看具体情况而定，如果想让文件夹找得很准一般设为1。

第三步：添加所找文件的类型，当然是图形啦，勾上。

第四步：编辑。这一步是一定不能少的，它可以让你的下载效率倍增，你可以控制下载文件的大小和类型，要注意的是“最小文件长度”一般不能太小，否则会把缩略图也一起下载的。

第五步：选择保存地点，一切OK！

④使用了PHP这种比较新的图图链接方式的图片相册

其实不管它使用的是PHP、ASP还是Javascript，你把它整个网站都拉下来不就得了（汗……太野蛮了），这也是没办法的办法。其实如果你能通过观察和分析得到图片的大致存放路径，就可以大大缩小下载量。由于每个网站都有自己的方法，我这里也不便一一介绍对策，大家积极开动脑筋吧，实在不行就全下。注意，有些网站的图片即使是用这样的办法也下不了，如SONY旗下的www.imagestation.com，当然它也有简便方法下载，不过这不属于本文的讨论范畴了，毕竟是不合规矩的强硬下载。P

新鲜打造个人网站

系列教程之十一

光影原理——Flash制作基础

■Simple Palace工作室

身处信息时代，一切都变化得那么迅速，让人有些无所适从，不是吗？记得98年初大家刚开始学做网页的那段时间，能够在自己页面中插入几幅GIF动画就足以让别人羡慕半天；仅过一年，JavaScript的兴起又让我们看到了差距，一年之前的那点优越感已经荡然无存；又过了一年，几乎所有网页中都会或多或少"点缀"上各种各样生动活泼的Flash动画，为网页增加了巨大的表现力！这些变化其实我们也不难理解，技术总是依需求而不断发展。在网页设计的最初阶段，HTML语言作为主流工具，其功能十分有限，无法实现令人耳目一新的动态效果。此时，各种脚本语言应运而生，它们的出现使网页设计更加多样化，然而脚本语言所涉及到的程序设计又犹如一只拦路虎挡在我们大多数人中间，让其不能很好地普及。Flash的出现彻底改变了这种尴尬局面，它设计简单，却具有惊人的表现力，Flash动画不仅可以自由嵌入到网页中，而且还能制作成独立的"电影"文件。如今，Flash动画俨然成为一种时尚，一部优秀的Flash作品不仅可以吸引眼球，还兼有弘扬个性、展示自我之功效……

Flash动画如此大受欢迎，那么它的魅力何在呢？首先我们不妨一起来看看它的"动人"之处。

1.使用矢量图形和流式播放技术。与常见的位图图形（例如BMP、JPG等常见图形格式）不同的是，矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量，如果嫌画面太小，尽管将其放大也丝毫不会改变显示效果；而流式播放技术使Flash动画边播放边下载，大大减少浏览者等待的时间。

2.文件小巧。几kB字节的Flash动画文件已经可以实现表现力丰富的动画效果，它们可以大大增强网页的感染力，而网页文件又不至于太过臃肿。

3.集音乐、动画、声效等交互方式与一身。如今，越来越多的网页设计者已经将Flash作为网页动画设计的首选素材，有了动画和音效，就可以轻松制作出许多令人叹为观止的动画效果。



图1

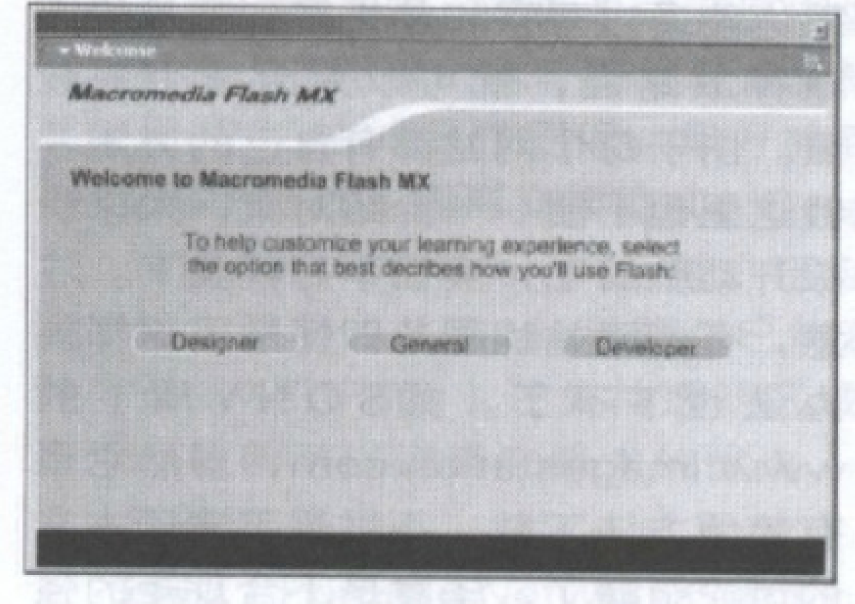


图2

4.易于创作。强大的动画编辑功能使我们可以随心所欲地设计出各种高品质、交互性的动画，使Flash具有更大的设计自由度。另外，它与当今最流行的网页设计工具Dreamweaver配合默契，可以直接嵌入网页的任意位置，非常方便。

如今，Flash已逐渐成为网页动画事实上的标准，它自身也形成一种新兴的技术发展方向，一直关注我们系列专题的读者们也想必等急了，接下来，请大家关注从本期开始我们为你特别奉献的Flash大餐，大家赶快做好准备，一起来尽情享用吧！

大餐开始之前我们得先品尝餐前的甜点，一起来看看Flash动画的开发软件。Flash的最初版本由美国的Macromedia公司于1999年6月推出，目前Flash的最新版本是MX，它同Flash 5相比发生了天翻地覆的变化，让很多Flash 5的使用者有些不知所措。这当然不是说MX不好用，恰恰相反，MX不但增强了ActionScript脚本编程的功能，而且增加了对多媒体的支持。在Flash MX中引入了麦克风和摄像头，而且支持视频流的播放，这可是Flash在宽带网络发展中的一个重要进步。当然，Flash MX对3D的支持仍然不尽人意，但我们可用脚本编程来制作出逼真的3D效果。说了这么多，下面就一起来看看它

的启动界面（图1）。

第一次启动Flash MX时，它会弹出一个Welcome对话框（图2），这是一个针对不同类型Flash用户的介绍，有“Designer”、“Developer”和“General”三种。Designer是专门针对以设计为主的动画制作人，Developer是针对以ActionScript开发Web应用程序为主的开发者，而General则是综合两者的内容。针对不同的用户类型，使用者可以选择相应的面板排列方式，点击菜单上的“Windows→Panel Sets→Designer/Developer”选项即可，从这点来说，Flash MX是非常人性化的。接下来大家可以根据对话框中的提示来了解一些Flash的特性。

Flash动画的制作虽然比较容易，但仍需要我们对其中的一些基本概念有个了解。详细的介绍如下：

Timeline：时间线。时间线负责组织和控制Flash movie中的内容，这些内容分布在不同的层（Layer）和帧（Frame）上。时间线可以看作是一个时间轴，在不同的时间内出现不同的内容，这样就形成动起来的动画。

Layer：层。Flash中的层和Photoshop中层的概念一样，只不过Flash中的层包含的是动画。每个层都含有相同的帧数，包含不同的动画，一个叠加在一个上面，好像我们小时候用来临摹的透明纸一样，如果一个层是空的，那么就可以透过它看到下面的层。Mask Layer（蒙版层）就像一个蒙版，只有被它挡住的地方才能显示，这个和普通的层恰恰相反。Guide Layer（引导层）可以让我们通过它来创建任意路径的动画，而不是让物体仅做直线运动。

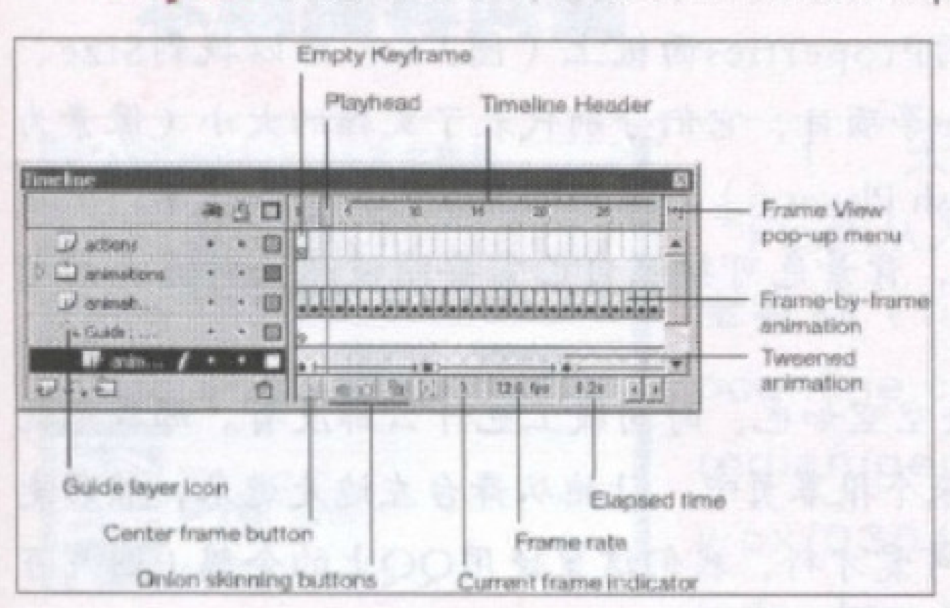


图3

Frame：帧。和电影的制作一样，Flash把每一秒分为若干个帧，具体多少帧由FPS（Frame Per Second，每秒钟的帧数）决定。Keyframe（关键帧）是指在Flash movie中定义动画一个变化的状态，然后Flash可以根据初状态和末状态自动产生中间的变形过渡来形成连续的动画，以上三者的关系可以参考图3。这里解释几个关键词的英文含义。

Empty Keyframe：空关键帧

Playhead：进度指针

Frame-by-Frame Animation：逐帧动画

Onion skinning buttons：洋葱皮按钮

Tween：过渡。指动画中帧的过渡方式。有Motion和Shape两种。Motion主要制作位移动画，也可以制作转动动画，也可以用于Brightness（亮度）、Tint（染色）、Alpha（透明度）等属性的变化动画；Shape也可以用于颜色变化，但主要应用于形状的变化，比如一个正方形变化成三角形。后面我们会给出制作实例让大家了解它们之间的区别。

从Timeline中帧的颜色可以看出不同过渡关键帧的区别。灰色是静止的Static关键帧，蓝色是Motion关键帧，绿色是Shape关键帧。

也许你已经注意到了，工作区的左上角有个Scene 1的标示，那么什么是Scene呢？Scene就是幕的意思，比如我们看话剧，第一幕、第二幕，Flash中的Scene也是这个意思，有些大的动画很复杂，这就需要有很多Scene组合在一起，便于我们去组织协调。

Flash中的元素主要由Symbol（符号）构成。每个符号都担任不同的角色，而且每个符号都拥有自己的Timeline、Frame和Layers，它内部甚至也可以包含另外的符号，这是层层嵌套的。但要注意，它不能包含它自己。按下Ctrl+F8，就会弹出“Create New Symbol”对话框，可以看出Symbol分为三种：

1.Movie Clip（图4）：动画片断。MC可以看成是一个独立的对象，并且它是一段动画，其特点就是可以无限嵌套。可以说，一个MC就是一个单独的Flash动画，数个MC互相结合在一起就构成了一个完整的Flash动画。它包含自己的时间线，而且把MC置入主动画中后，即使主动画停止，它仍然可以继续播放，甚至可以循环播放，而且也可以通过它来控制主动画的播放。不同的MC之间还可以互相控制，因此非常灵活。可以说，MC就是Flash中的主角。

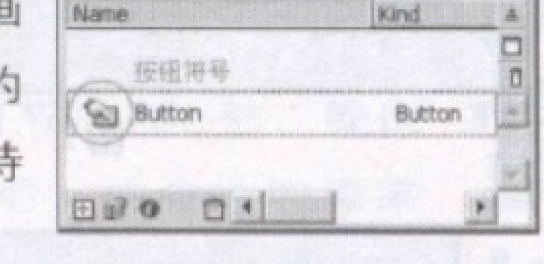


图4

2.Button（图5）：按钮。使用按钮可以创建交互性的动画，可以在按钮的不同状态下绑定不同的ActionScript，让它来完成一些你想要的行为。按钮一般有4个状态：Up、Over、Down、Hit。类似于HTML语言中<A>标签的不同状态，Up代表按钮的普通状态，Over是鼠标在按钮上的状态，Down是鼠标按下的状态，Hit是按钮的响应区，只有在那个范围内按钮才能响应鼠标的动作。除此之外，按钮还有很多事件，比如Press、Release、Roll Over等，因此我们可以利用按钮创建具有很强互动性的动画。

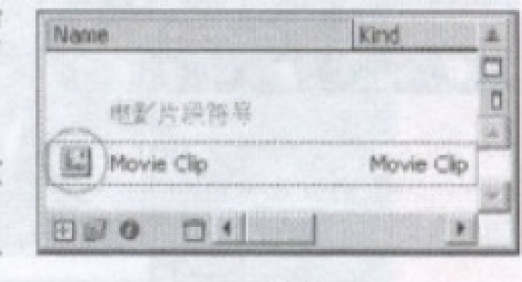


图5

3.Graphic（图6）：Graphic中主要是可以再次利用的静止图片或动画的组成部分，它的Timeline和主时间线一致。当主

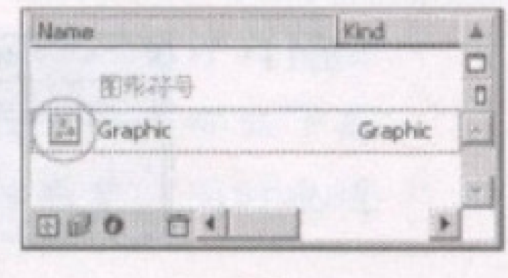


图6

时间线的动画停止时，Graphic中的动画也会随之停止，而且它也不能响应一些交互性的脚本和声音效果，这一点和MC不同。

从符号的角度来说，制作Flash动画不如说是制作符号，符号制作好之后，我们只需要把各个不同的符号有机结合在一起，以一个电影导演的意识将它们组织起来。因此每个制作者都是一个导演，只要有好的演员，即使导演的功力不是很强，仍然可以制作出高票房的电影（如今这样的电影倒是随处可见），这就是明星效应，由此可见，制作符号的重要性也不言而喻。

可能大家会想，既然Flash由许许多多的符号组成，那么这些符号怎么组织？怎样才可以找到自己需要的符号呢？Flash提供了专门用于存放符号的地方：Library（符号库）。所有符号都在这里面以字母顺序存放，使用时只需把符号从符号库中拖到“舞台”上即可，非常方便。自己新建的符号也会自动存放到库中去。打开符号库的方法是Ctrl+L，或选择菜单上的“Window→Library”命令，也可以直接点击F11。

也许说到这里，大家还是似懂非懂，不用担心，我们做个更为形象化的比喻吧。Flash就是一个制片厂，一个梦工厂，各种不同的符号是你的演员，符号库就是培养演员的电影学院，时间线是这部电影的剧本，什么演员什么时候出场做什么事情，都是这个剧本安排好了的，每一个Scene就是这部电影的不同场景，不同的幕，而工作区就是电影的舞台，形形色色的演员们在上面进行各种表演，你自己就是这部电影最重要的成员——导演。

我们下面就来制作一个最简单的“电影”，结合说明来帮助大家理解以上各个有趣的概念。打开Flash，系统为我们自动创立了一个新文件，我们就利用它来进行尝试。

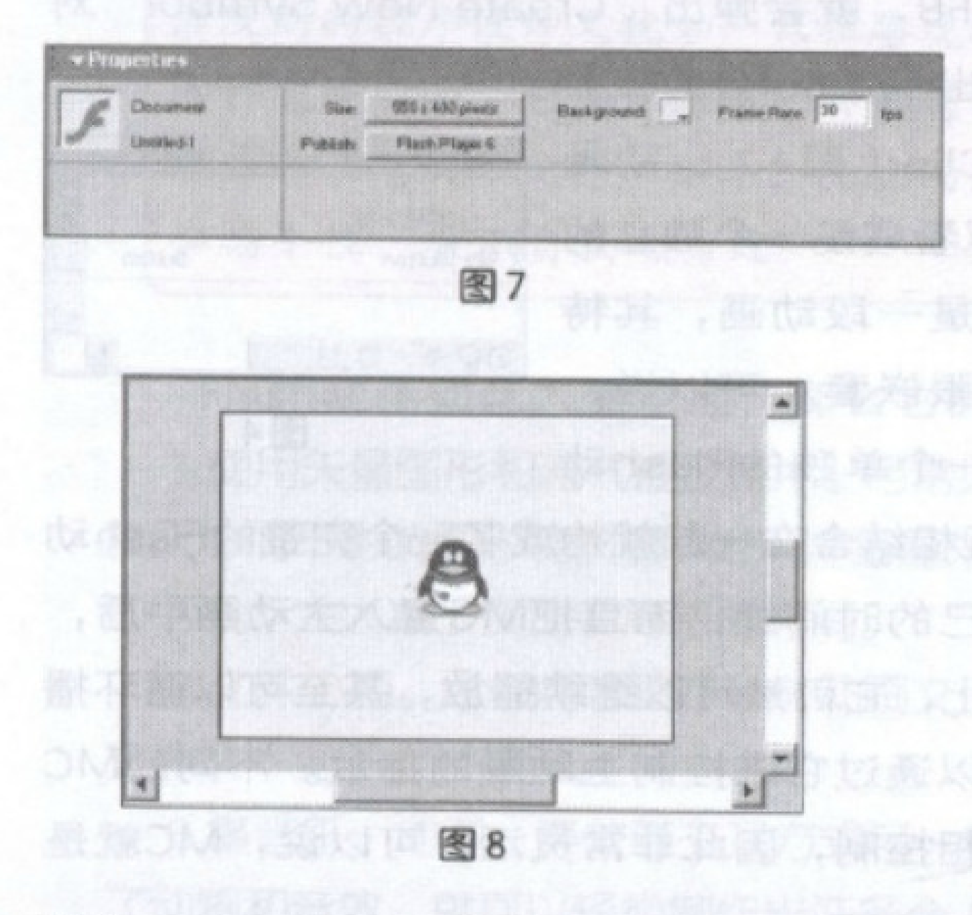


图7

图8

第一步：也许大家都喜欢快节奏的电影，可是Flash默认的FPS只有12，我们可以把它调得快一些。在工作区下方的Properties面板上（图7），可以找到Size、Publish、Background以及Frame Rate等项目，它们分别代表了文档的大小（像素为单位）、发布的版本（默认的为Flash Player 6）、电影的背景色，和帧速率。一般来说，30FPS已经可以满足需要了，背景色可按照自己需要随便选一种漂亮的颜色。

第二步：可以看到此时舞台中央空空如也，时间线上也什么都没有。那我们就需要引入几个符号“演员”了。先来个报幕员吧，让她从舞台左边走进来，然后走到中间。用什么呢？报幕员一定要可爱才行，我们这里使用QQ上的企鹅（图片可以去腾讯的网站上下载）。接着选择“File→Import”，或按下“Ctrl+R”导入刚才找到的图片，这时候QQ就会笑嘻嘻站在舞台中央了（图8）。时间线上也会出现一个静态的关键帧，这就是QQ所在的帧了（图9）。

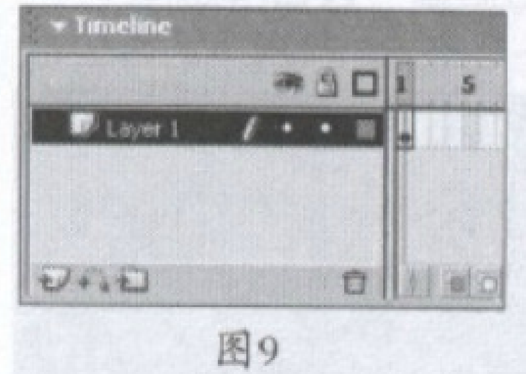


图9



图10

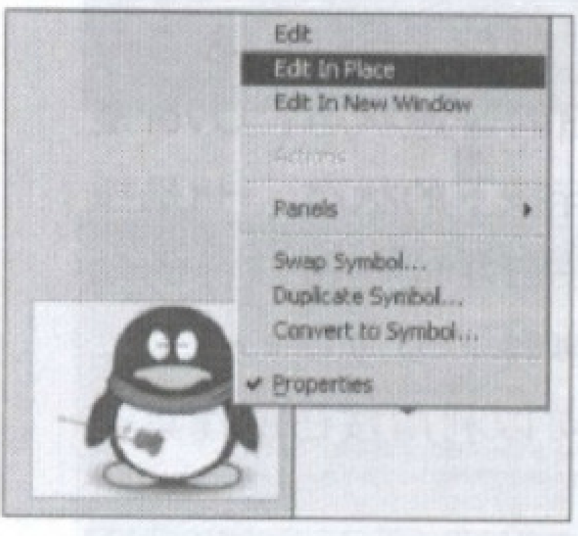


图11

图12

第三步：单击QQ，然后把它拖到舞台左边，拖的时候按住Shift，这样可以让QQ在同一条直线上运动，然后单击时间线上QQ所在的Static帧，弹出快捷菜单中选择“Create Motion Tween”（图10），这个时候发现QQ的周围围了一圈蓝色的细线，这就说明QQ已经变成一个符号了，按F11打开符号库面板，会发现里面有两个符号，一个是我们引入的QQ位图，另一个就是我们刚刚创建的使用QQ进行变化的符号Tween 1，Tween 1中使用的就是QQ图片，所以两者的预览是一样的。如果要编辑这个符号，双击它即可，Flash会在新的窗口中让你对它进行编辑。但也许那样就不能确定符号在舞台上的绝对位置，我们可在舞台中选择符号，点击右键，选择“Edit in Place”命令，这样就可以舞台为背景来编辑符号，而且不影响舞台上其他符号的位置。

如果要查看时间线，可以发现QQ所在的帧也变成蓝色的Motion Tweening帧了，这是QQ运动的初状态。

第四步：选择第60帧，点击右键，选择“Insert Keyframe”命令，或按下F6，就会发现Flash又创建了一个关键帧，而且中间自动生成了很多过渡帧（图12）。这时再选择QQ，把它拖到舞台中央，然后按下Enter键预览，就能看到QQ由舞台左边一直移到舞台中央的动画了，看着QQ企鹅憨态可掬的样子，真是好可爱啊！

如果要改变帧的属性，也可以通过属性面板来实现（图13）。只需把面板中的

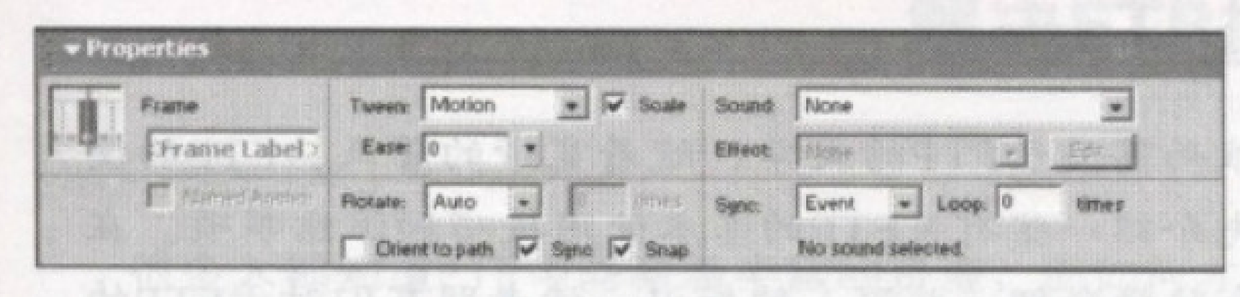


图13

Tween一项改为Motion就行了，而Ease一项用来设置加速度，比如想让QQ移动的时候开始快、后来慢，就把Ease滑动杆调节到100。Rotate用来设置沿路径自动旋转，而Sound则用来给帧上附加声音，这些参数我们会在后面的篇章涉及。

第五步：我们让QQ报完幕之后，像隐形人一样慢慢消失。这样是不是很好玩呢？赶快来看看怎么做吧。单击第100帧，然后按下F6插入一个关键帧，这个关键帧的属性跟离它最近的关键帧属性相同，所以我们就不用再把QQ拖到中间了。然后点击舞台中的QQ，属性面板中就会出现Tween 1这个符号的属性，我们把Color属性改为Alpha，数值改为0%，看到什么情况了？QQ是不是隐身了？按下Ctrl+Enter预览一下整个Movie，就会看到QQ先移动到舞台中间，然后再消失的动画了。这个动画会循环播放，后面我们学习ActionScript时会知道怎么样让它停止。

这个可以算是大家第一个Flash Movie了吧？虽然很简单，但由简入繁，相信不久你就能做出与下面网站一样吸引人的Flash！

经典案例赏析



http://www.2advanced.com

这是笔者最为推崇，也最为喜欢的Flash站点，它的创意总监Eric Jordan是世界上久负盛名的闪客，2advanced的风格是节奏感强，过渡衔接得也非常好，但技术并不是非常高深，因此非常容易激发初学者的学习动力！。而http://www.eye4u.com则是一个以大范围色块来冲击视觉为风格的站点，与2advanced一样，同样也没有什么高深的技术，但是目不暇接的变幻带给人视觉上的感受，真是美轮美奂。

本期推荐网站

资源类



1．太平洋电脑网“Flash从入门到精通”完全教程（http://www.pconline.com.cn/pcedu/redian/person/200207-wcx/030403flashedu/index.htm）：也许你已经借助免费的网络资源开始学习Flash技术了，网络资源丰富浩瀚，但却存在分散、不够系统的缺点，尤如一粒粒散落的珍珠。如果将这些珍珠系统地串连起来，必将更加光彩夺目，惹人喜爱。

2.闪盟在线（http://www.flashsun.net，）：一个专业的Flash设计和交流站点，人气十足。它提供了大量的字体、综合音效、循环音乐等各种Flash设计素材，还有源代码和图库供下载。无论你是Flash的初学者还是专业设计师，在此处你一定能找到自己感兴趣的地方。

3.ShowGood（http://www.showgood.tv）：一个非常著名的Flash动画集散地，里边收藏了大量的Flash电影，包括卡通频道、MTV频道和游戏频道。最近推出的“小兵的故事”系列受到众多网友的喜爱。



Flash 动画欣赏：

1.IM_SMS（http://www.pconline.com.cn/pcedu/carton/xp/10210/99879.html，小品类）：惊险的动作片！剧情简单，但情节扣人心弦，就像在欣赏美国大片一样！看完之后，你会惊叹原来Flash作品也可以做成这样。

2.爱之初体验（http://www.pconline.com.cn/pcedu/redian/person/200207-wcx/021122flash/index.html，MTV类）：三国版本的爱之初体验，别有一番风味，不仅在人物刻画上惟妙惟肖，人物对白和动作更是超级搞笑，是目前网络上最受欢迎的Flash精品之一，不可不看。



3．向“非典”宣战（http://bbs.nju.edu.cn/file/sars.swf，图18）：好的Flash作品总是有很好的立意，在当前全国上下团结一致与“非典”展开对抗的时候，这部Flash作品向我们展示了全国人民坚守在自己岗位上为抵抗“非典”而做出的努力，也让我们坚定了与“非典”斗争到底的信念。Flash动画制作得虽然简朴，但让人看得荡气回肠……

下期预告：接触了Flash的基本概念之后，相信大家在半个月的练习中都会各有心得，也许大家会对Flash的节奏把握和变化过渡比较头痛，那么下期我们会结合几个小例子来寻找这种感觉，同时也进一步熟悉Flash的基本操作。

■栏目插图 宋洋

编者按： 本期主推两篇关于FTP的文章，随着宽带的普及，FTP的使用也越来越多，本次先介绍一些有关FTP的基本使用技巧和注意事项。在以后的栏目中，我们会陆续介绍一些深入的知识，读者朋友们对于FTP的架设和使用方面有什么经验心得，欢迎投稿。

"试办公备"这个小栏目开设以来，读者的反映不错，看来Word、Excel、WPS Office这些软件的使用占据了大家日常软件使用的很大比重。为配合我们和金山公司合办的"寻找排版高手"活动（详见本期"读编往来"栏目），本栏目将同时举办"金山WPS Office使用技巧"的征文活动，欢迎大家踊跃参加，稿件字数不要超过1500字，投稿信箱：say@popsoft.com.cn。

用好网上的FTP

■北京 朱建红

"忽如一夜春风来，千树万树梨花开。"如今的个人主页几乎一下子全变成论坛形式了，而许多好东东再也无法像过去那样直接从网页上以HTTP方式下载了，要登录各个论坛去找，而且绝大部分论坛提供的资源大都是FTP下载，一下子FTP成为最流行的资源共享方式了。那么，如何才能最大限度地利用好FTP资源呢？

一、注意FTP站点的下载限制

现在许多FTP站点出于自身安全考虑都限制了用户登录数量，如果在你的连接过程中FTP工具里显示"421 Too Many Users"信息，说明该站已经到了人满为患的地步，只能稍后再登录了。

二、善于收集FTP站点的账号和密码

最直接的方法就是到各个论坛的公告区去查看密码。由于现在盗链现象比较严重，大部分站点都不定期更改自己的FTP下载密码。如果你用FTP工具连不上某个站点，可能是密码更换了。

在论坛的讨论区经常看到会员之间相互交流资源的链接，如果发现一个像ftp://username:password@ftp.abc.net/mulu/xiazai.zip这样的链接，它可不仅仅能下载到某个软件，还能告诉你一个FTP站点的完整信息：新站点的地址是ftp.abc.net，用户名为"username"，密码为"password"。用你的FTP工具连上去看看有什么其它的好东东吧。善于收集这些信息就能享受源源不断的FTP资源。

三、灵活查看站点的资源

有些FTP站点不开放下载账号的List（目录列表）功能，用FTP工具可登录，但看不到目录列表，不知道站点上有什么好东东。这时就应该仔细查看登录时的提示信息了，一般情况下在登录信息中会告诉你站点所属论坛的地址，有时也会告诉用户一个专门的List账号，如果有这个List账号就可直接查看该FTP站点的目录。如果登录信息中没有给出List账号，就只有去论坛的公告区去查看List账号了。也有些FTP站完全不提供List权限，而是在论坛的某个讨论区中发布各种资源的直接链接，就去那里看看有没有你需要的东西吧。

四、多快好省下载FTP资源

虽然各种FTP工具如CuteFTP、FlashFXP等都能直接下载这类资源，但笔者还是推荐使用专用下载工具来下载。专用的下载工具不但可以同时下载不同的链接，而且断点续传的能力很强，把它设成"总是重试"就不用我们操心了，只等收获吧！网际快车是综合起来最适合普通用户使用的。

1.下载FTP站点的资源

现在就以FlashFXP及网际快车为例进行介绍：用FlashFXP连到某一站点，在FTP站点中找到自己想要下载的文件，然后右键点击它，在快捷菜单中选"复制URL"，如果头一次对该站点进行URL复制，需要在弹出的密码框中输入当前账号的密码。这时链接已复制完成可以直接下载，也可把地址转到其它专业下载工具中使用。再打开网际快车，添加一个新任务，在URL文本框中粘贴刚才复制的链接，将线程数目设为1个（绝大多数FTP站点只提供一个线程），点击"确定"开始下载。对于List账号，复制完URL之后，还要用下载账号的用户名和密码替换原来URL中的List账号的用户名和密码，然后再用下载工具来下载。

2.下载FTP链接

对于网页上提供的ftp://username:password@ftp.abc.net/mulu/xiazai.zip这样的链接，直接拖到网际快车的下载框中下载即可，但如果是ftp://ftp.abc.net/mulu/xiazai.zip这种没提供账号和密码的链接则需要手工加入账号和密码。在网际快车的添加任务窗口选中"认证"复选框，在"用户"和"口令"栏目中输入账号和密码就可以下载了（当然，支持匿名下载的链接就不需要设置了）。

3.巧用代理实现"多线程"下载

现在绝大多数FTP站点只提供单线程下载，当你需要下载同一站点上的数个文件时，只能一个接一个慢慢地下载。但如果手头有可用的代理服务器的话，就能突破此限制，同时下载多个文件（这里说的多线程不是传统意义上的多线程下载单文件，而是无队列等待同时下载多个文件）。

解决FTP搜索的两大难题

■福建 陈旭波

很多人都知道FTP中隐藏着丰富的资源，但如何才能高效率地搜索这些资源？同时，有许多不为人知的FTP站点，它们当中不乏优秀的，问题就在于如何找到它们。好了，下面就让我们一起来探讨这两个问题的解决方法。

一、提高FTP搜索的效率

"天网文件搜索"是深受广大网民喜欢的FTP搜索引擎，可每次使用时都要登录到天网的页面，是不是觉得麻烦而且效率低？其实，这个问题你可让"天网搜霸"来解决。它是一款类似Google工具条的插件，安装完成后，你会发现IE工具栏家族多了一名成员。该工具的下载地址为http://toolbar.bingle.com.cn。

"天网搜霸"目前集成的FTP文件搜索有天网检索、星空搜索，这是目前国内人气最旺的两个FTP搜索引擎。点击"天网文件"右边的下拉箭头，在弹出的菜单中（如图1），可看到软件支持的搜索引擎还包括Google、新浪、百度等，正所谓"海纳百川，有容乃大"吧！



图1

当你选择的搜索引擎为"天网文件"时，在搜索栏内键入关键词后，点击"搜索"按钮即可使用天网FTP引擎进行搜索，省去每次登录的麻烦。同时近期输入过的关键词还会隐藏在下拉列表中，方便下次重复搜索。结果页面出来后，点击"标亮"按钮，即可标亮页面中相关的关键词。"检测"按钮是用来检测页面中的链接是否可用，目前可检测页面内以http://和ftp://开头的链接，如果标注为绿色，则链接可连通。在工具栏的最右侧，你还会发现关键词按钮，点击时可定位到相应的位置上。

二、揪出隐藏的FTP资源

现在有很多网友上了宽带，为了更好地同他人分享资源，他们往往选择建立FTP站点，如何才能把这些隐藏的FTP资源揪出来？有了SFTP的帮忙，这件工作就简单了。SFTP的下载地址为http://www8.pconline.com.cn/download/swdetail.phtml?id=9229。

SFTP的主界面如图2所示，填入你想要搜索的IP地址起始范围，然后点击"开始搜索"进行查找。中间窗口是用来显示搜索结果，双击它将用IE打开相应的FTP站点或文件。如果你想用自己喜欢的软件来浏览或下载，可在相应的站点或文件上单击鼠标右键，选择"复制URL"，然后将其应用到其它FTP软件或下载软件中。

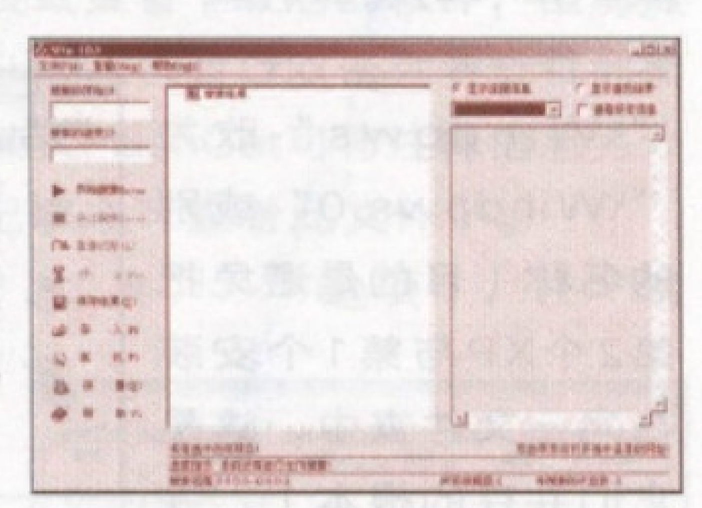


图2

为了更快地在搜索结果中查找到自己所需要的资源，你可执行主菜单"查看"→"自定义查找"，输入要查找的内容，设好目录层次，最后点击"确定"进行查找。

使共享更安全

■安徽 木雨轩&冰风

局域网的最大优点是资源共享。与此同时，也存在着安全问题。虽说有防火墙、杀毒软件可以保护系统，但还要注意一些设置，如本文所讲的共享设置。

由于Windows XP操作更友好，所以大家的系统纷纷采用它。不过它默认的文件共享设置只是一两个简单的选项，所共享的文件在网络中每个用户都访问得到，安全性较低。不过我们可动手设置高级别的安全选项。

在资源管理器中点击菜单"工具"→"文件夹选项"，在"文件夹选项"窗口中切换到"查看"标签，去除"高级设置"列表里的"使用简单文件共享（推荐）"的复选框（如图1），点击"确定"返回。这样设置后，要共享一文件夹时，你会发现提供的共享设置选项明显增多（如图2）。不但可增加备注信息、设置允许同时访问该共享文件夹的用户数量，而且还可设置稍详细的权限、缓存。另一"安全"标签（如图3）中，可进一步设置可访问的组或用户。选中一具体组或用户名后，就可在下面的列表中设置具体项目的权限。如果你还不满足，还可点击"高级"按钮进行更详细的权限、审核等设置。

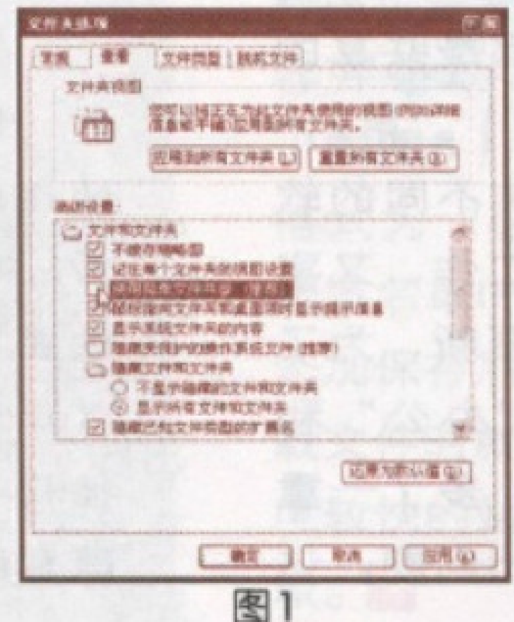


图1

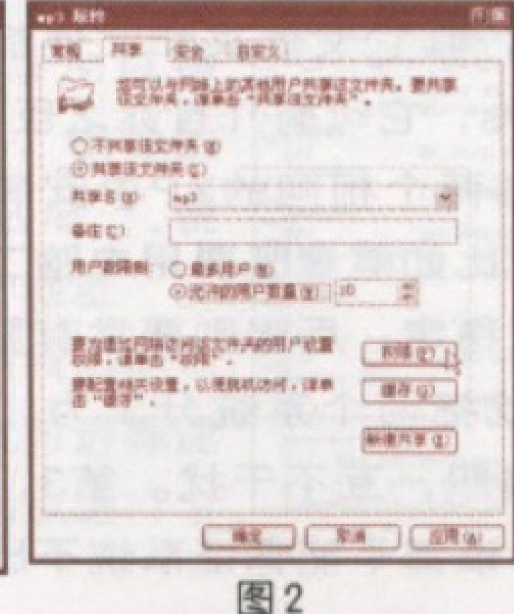


图2

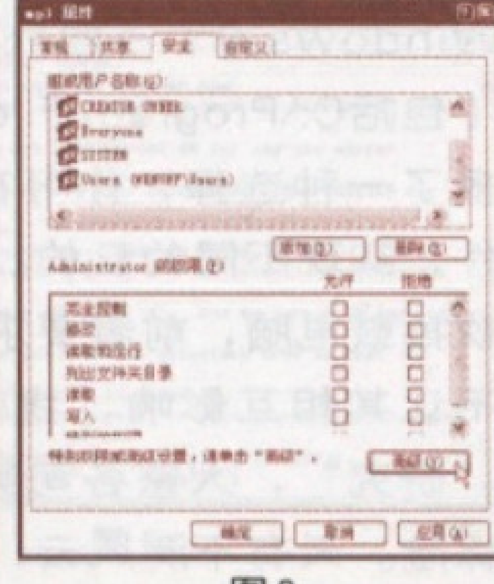


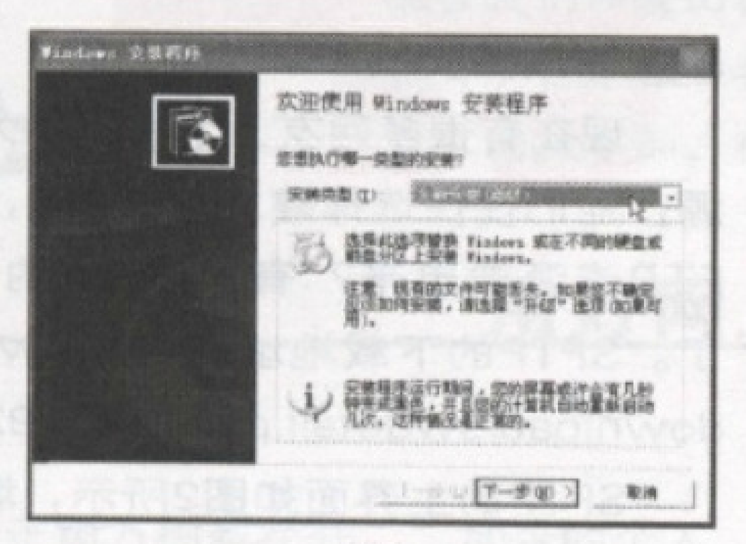
图3

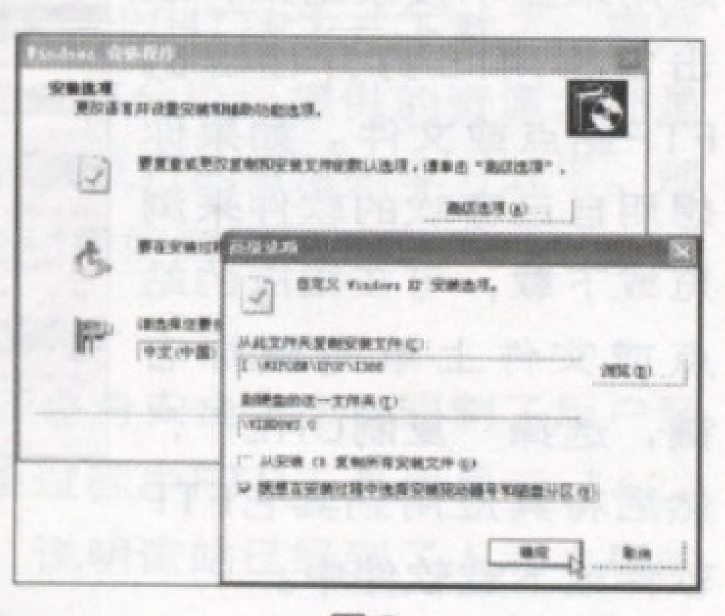
我的XP双系统

■安徽 屠志成

我要是跟你说，我在一个分区上装了Windows XP双系统，而且都是专业版的，你信不信？不信你就跟着我往下看。

首先在C盘按常规安装了一个Windows XP专业版，然后在这个XP下把安装光盘放入光驱重新执行安装程序，收集信息完成后在安装类型中选择“全新安装”（如图1）。进入“安装选项”后单击“高级选项”来自定义XP的安装，在“到硬盘的这一文件夹”中把“\Windows”改为“\Windows.0”或别的名称（目的是避免把第2个XP与第1个安装在同一文件夹中，这是它们共存的根本），并且选中“我想在安装过程中选择安装驱动器号和磁盘分区”复选框（如图2）。


图1

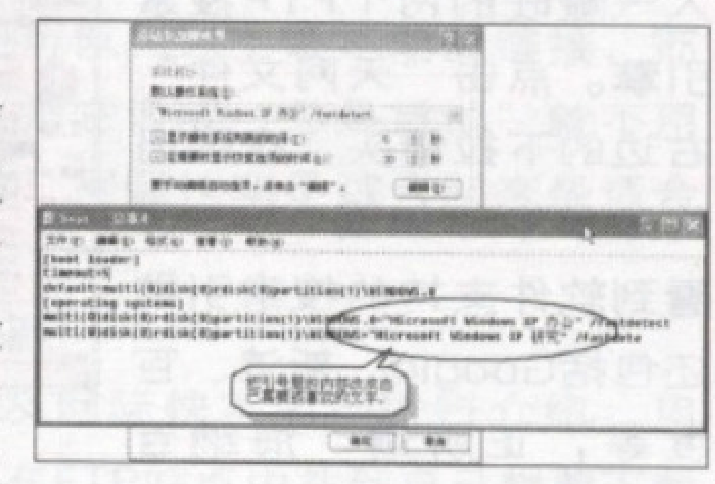

图2

复制文件完成后系统重新启动，进入XP安装界面。在选择安装XP的分区时仍然选择C盘，这时安装程序会提示你把两个XP安装在同一分区可能会导致系统无法正常运行，别管它，继续进行。这时，你会发现安装程序已自动选择把第2个XP安装在“C:\Windows.0”文件夹。后面的安装步骤和安装第1个XP时完全相同，就不再多说。

机器再次重启，自检完成后就会出现启动选项，上面有两个Windows XP可供选择，选中任何一个都可顺利进入。笔者的这个双系统用了很长时间，还没有因为它们装在一个分区上而出现问题。

这样安装双系统有什么好处呢？第1，节省了不少空间。因为在C盘上除了系统文件夹（Windows和Windows.0）不同外，其它文件夹和文件都是共享的（包括C:\Program Files，它可有几百兆之巨）。第2，多了一种选择，你可在两个相同的XP中安装不同的软件，实现不同的目的。比如笔者既要用电脑工作，又喜欢捣鼓电脑，前者要求稳定，后者则要常有更新，为了不让其相互影响，我就把两个系统分工为“办公”和“研究”，大家各司其职，互不干扰。第3，多了一重保险。天有不测风云，谁都不能保证系统不出问题，这种双系统中如果一个出了问题，另一个可临时顶替一下；并且由于内核相同，在进入一个正常的系统后，还可用相同的文件把另一个系统中受损的文件替换掉，从而使它起死回生。

再说说如何更好地使用这个双系统。首先，要给启动菜单加上明确的标志。刚装好的双系统在启动菜单中的名称是一模一样的，无法区分，容易错选，这可在任一系统中更改。进入某一系统后，右击“我的电脑”，打开“系统属性”，切换到“高级”，单击“启动和故障恢复”中的“设置”，在打开的对话框中单击“编辑”，就会打开启动配置文件Boot.ini，把“Operating Systems”下面的列表中引号内的内容改为自己需要的名称（可以是中文名称，别的内容一定不要动，如图3），保存后退出。重启机器，启动菜单中每个系统就有了个有个性的名字，想进哪个系统再也不会搞错。其次，系统的职责要明确，一般情况下在一个系统中不要去做另一个系统的事，特别是要保证用来办公的那个系统任务的单一性（对它来说，稳定高于一切，不然你会哭红眼睛的）。


图3

两个系统够不够用？不够的话，就照上面的样子一个个装下去吧，眼疼胳膊酸了可别怪我。

一句话技巧

安装了Windows 98后知道自己的操作系统的版本号是多少吗？其实改改注册表，系统的版本号就会自动显示在桌面的右下角了，方法为：找到HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\desktop主键，在它的右侧窗口中找到名为PaintDesktopVersion的字符串值（如果没有就新建一个），将其值改为1，重启电脑即可。

（辽宁 柳林）

利用压缩软件，可不借助播放列表，轻松实现MP3的连续播放。将要连续播放的MP3文件用WinZip或WinRAR打包但不压缩（WinZip和WinRAR均有此项设置），生成ZIP或RAR文件，将其改为MP3文件，即可正常连续播放所选的MP3文件。如想改变曲目名称或播放顺序，只需将MP3文件改回ZIP或RAR文件，即可随意修改。

（北京 天天）

FlashGet新技巧5则

■安徽 木雨轩&冰风

FlashGet是许多网虫们首选的下载工具，目前最新版本为1.4。在长期的使用过程中，笔者积累了一些技巧，下面介绍一下。

一、没注册码也能去除广告条

下载狂们都知道，FlashGet在没输入注册码的情况下，主窗口会有一个广告条晃来晃去，是不是很碍眼？那么FlashGet除了通过注册码移除广告条外，真的没其它办法了？当然不是，通过支持16进制文本编辑软件（如UltraEdit）修改FlashGet原文件可达到此目的（此技巧适用于1.3和1.4版本）。

首先要确认FlashGet的主程序（即安装目录里的“flashget.exe”）未被加壳软件加过壳，打开UltraEdit程序，点击工具栏的打开按钮，载入“flashget.exe”，切换到“0001c540h”这一行（如图1），把“8B817C020000”更改为“B80100000090”（也可通过替换按钮进行替换）。如果你未找到此字符串，那么说明原文件已加过壳或被别的软件个性化过，建议重新安装FlashGet。



图1

二、查看真实的下载地址

由于一些网站使用专业网页编程语言设计（如ASP），所以一些网页地址并不是真实的目标文件路径，这些网站一般把地址表现为download.asp?id=12345的数字形式。虽然FlashGet在下载URL时显示为添加任务时的URL，但它完全知晓其真实地址（不然它怎么下载？）。下面笔者介绍如何把真实地址从FlashGet中“挖”出来。

当一个任务开始下载时，点击左侧面板的“正在下载”页，选中待查看的任务，这时会在详细信息窗口中显示下载图表，点击拖动右侧的滚动条，定位到“重定向到”语句（如图2），此语句右边显示的URL就是此文件的真实地址。



图2

三、站点资源探索器充当FTP软件

FTP是专门传输文件的站点，我们一般查看管理FTP站点需要用相关专业的FTP软件，其实利用FlashGet的“站点资源探索器”可完成对FTP的一般操作（如查看、下载文件）。在FlashGet主窗口中按“F7”键可调出“FlashGet站点资源探索器”，在地址栏中输入FTP站点地址，如果你在该FTP站点注册了用户名和密码，可按“ftp://用户名:密码@FTP服务器品域名或IP地址”格式输入，按“回车”即可进行连接。顺利连接后，在左侧面板会列出FTP站点的目录情况，右侧上方面板显示一个文件夹所包含的文件（夹），双击其中一个文件即可开始下载（如图3）。

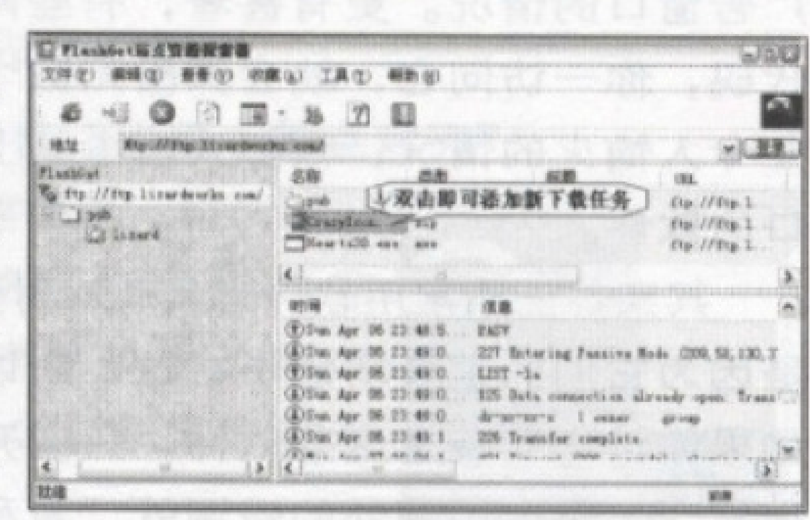


图3

四、这样管理你的注释信息

FlashGet在下载时可添加注释，以方便我们下载后的管理。这样虽方便我们安装或查看下载后的软件，但前提是打开FlashGet程序，在FlashGet窗口双击列表窗口的项目就会以关联程序打开。其实FlashGet可将注释信息另外保存为.log信息文件（用记事本可查看此文件）。

在主窗口中点击菜单“工具”→“选项”，在“常规”标签页中选中“下载完成后信息写入单独的*.log文件中”和“移动或者删除已下载的文件时移动或者删除log文件”的复选框（如图4）。这样每当添加新任务后，FlashGet就会将注释等信息写入Log文件保存在该下载文件的文件夹中。

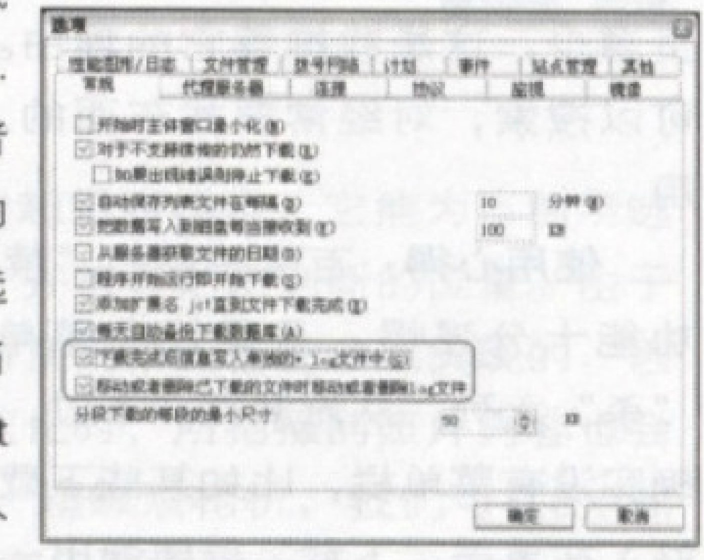


图4

五、下载镜像站点资源

FlashGet在下载时支持添加镜像，以防止下载站点删除下载的文件。FlashGet已内置了很多镜像站点，但国外的居多，平时我们也收集了不少FTP站点资源，那么一起把它添加进去吧。

打开FlashGet安装目录，可看到有“mirror.lst”和“mymirror.lst”两个文件，前者是FlashGet默认的下载站点的镜像列表，后者则是留给用户自定义的下载站点的镜像列表。用记事本程序可查看里面的内容并手动添加镜像（如图5），镜像的格式为“区域,*,镜像域名或IP地址”。添加保存后我们在下载文件时就可选择速度较快的站点进行下载。

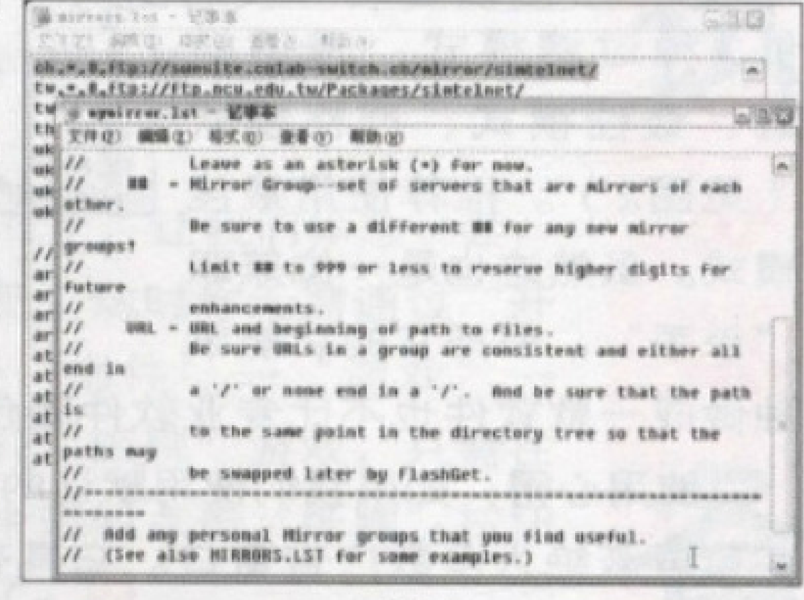


图5

兼职"广告杀手"

■广东 刘宗凡

在上网时，经常会遇到打开一个页面，弹出一到两个广告窗口的情况。更有甚者，有些网站在页面加上恶意代码，你一访问它，就会弹出无数个窗口。为了对付这些令人恼火的情况，很多人在电脑上安装了专杀弹出窗口的软件。

其实，一些常用软件也具有对付弹出窗口的功能。只是因为它们的主要功能不在这，所以被很多人忽视了。如果你恰巧安装了这些软件，只要开启它们的"杀手"功能，又不占用额外的资源就"鱼和熊掌兼得"，何乐而不为呢？

一、百度搜霸

百度搜霸是百度搜索提供的一个工具条，安装后内嵌在IE里。它提供了网页搜索、站内搜索及MP3、Flash等搜索功能，使我们不登录百度网站时也能随时进行高效率的搜索。单击工具条左边的"百度"按钮，在弹出的菜单中选中"禁止广告弹出"（如图1），以后冲浪时就再也不会有烦人的广告弹出来了。226kB的"苗条"身材、内嵌在IE中占用资源少，这是我推荐它的理由。并且它随时可以搜索，对经常要找东西的人来说十分有用。

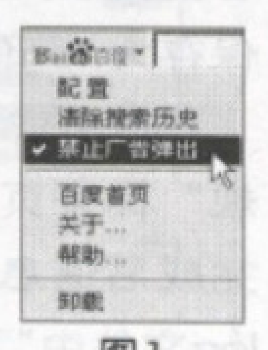
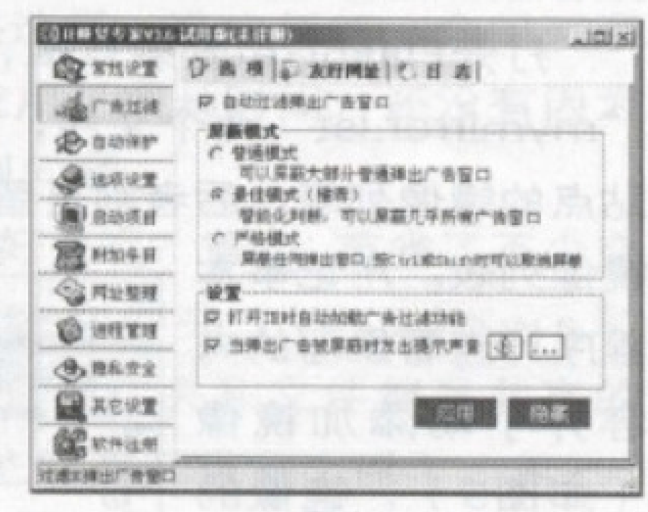


图1

使用心得：百度搜霸的"禁止广告弹出"功能十分强悍。凡是没有菜单的弹出窗口，通通在被"杀"之列，从无漏网。不过，有时在网站超链接的窗口确实没有菜单栏，比如某些下载网站（如海阔天空下载网站）在单击"下载"后要弹出一个小窗口，给用户选择一个下载服务器。如果这时你启用了百度搜霸的"禁止广告弹出"功能，窗口将无法打开。这时你只有暂时禁用这个功能了。

二、IE修复专家

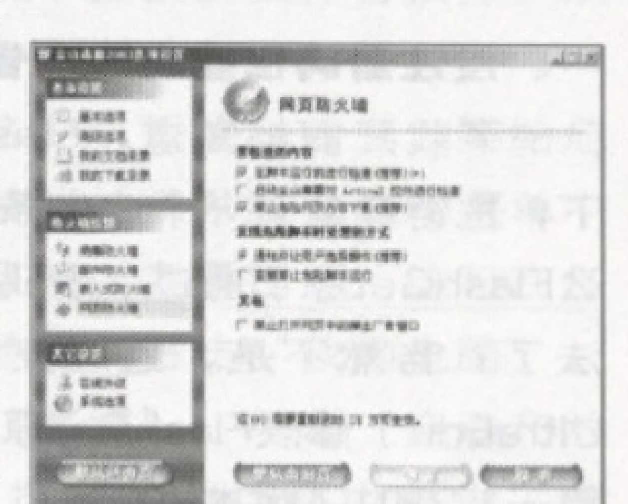
下载地址为http://www.skycn.com/soft/6909.html。IE修复专家的功能主要在修复被恶意代码修改的IE，但它集成的其它功能之多，几乎可以说是一个完整的工具箱。单击左边的"广告过滤"按钮，可看到它提供3种过滤模式：普通模式、最佳模式、严格模式（见图2）。推荐使用最佳模式。虽然这也是一位兼职"杀手"，但把它的功能单独做成一款软件也不比专业软件逊色。


图2

使用心得：如果我们使用默认的"最佳模式"，它确实可屏蔽绝大多数广告窗口。它具有一定的智能，"海阔天空"之类下载的正常弹出窗口再也不会被"误杀"，准确率很高。如果我们使用"严格模式"，那就将屏蔽所有弹出窗口，包括单击超链接后弹出的普通窗口。这也太"严格"了吧？如果想正常显示这些窗口，要在单击超链接的同时按住"Shift"。它还提供了"友好网址"功能，列入的网站广告窗口将不会被屏蔽。

三、金山毒霸2003

金山毒霸就不用介绍了。打开金山毒霸主程序，单击"我的金山毒霸"按钮，选择"选项设置"，就打开了"金山毒霸2003选项设置"窗口。在"防火墙设置"中选择"网页防火墙"，在右边的"其他"栏中选中"禁止打开网页中的弹出广告窗口"（见图3），现在你就可放心冲浪了，再也没有广告窗口弹出。


图3

使用心得：金山毒霸2003的禁止广告窗口功能和百度搜霸基本相同。它同样也存在对没有菜单栏的弹出窗口"格杀勿论"的缺点。但大部分人都在自己的爱机中装有杀毒软件，它既然附带有禁止弹出广告窗口功能，不用白不用。这可以说是最节约资源的一种方式了。

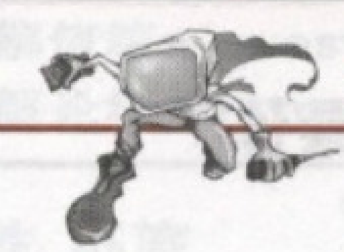
以上3款兼职"广告杀手"，各有各的主要功能。但它们附带的禁止广告窗口弹出功能都不弱。如果你正在使用或打算使用这些软件，记得一定要让它们发挥一些"余热"啊。

说明书一定要认真看

■北京 未名

一台电脑，主板集成Promise控制芯片（ATA/133），上面用两块60GB ATA/133迈拓硬盘组成了RAID 0系统。一天主板突然损坏，于是更换同型号主板一块。在重新连接RAID硬盘接线时，随手把两块硬盘都连接在硬盘线中间的接口上，开机却发现Promise芯片自检时提示"系统中硬盘使用了ATA/66方式"而无法进入RAID系统。

这下我可急坏了，要知道RAID 0方式利用在两块硬盘上交叉读写而提高硬盘阵列性能，任何一块单独的硬盘都不存在完整的数据资料，如果进不了RAID系统，就意味着这些数据无法取出。仔细查看自检过程，发现Promise控制芯片已检测到了一个120GB的RAID条带集，但总是出现如上提示无法进入操作系统。打开机箱查看，两块硬盘都是使用专用的80根排线的ATA/133电缆连接到RAID接口，连接没有松动迹象。重新拔下连接几次，故障依旧。正当我一筹莫展准备重新构造RAID系统（也就意味着数据全部丢失）时，突然想起扔在角落里的RAID英文说明书，连忙找出查看，原来说明书上要求用硬盘连线最远端的蓝色接口连接ATA/133 RAID系统，按此要求重新连接后故障消失。



在表格列中让数字按小数点对齐

■山东 西贝

很多人喜欢使用表格这种简单的表述方式，而且在表格列中大家往往喜欢按小数点对齐数字。比如，在图1所示的表格中要求数据纵向按小数点对齐。以下，我们分别介绍在Word和WPS Office中实现的方法。

54.09
18
7.8
9

图1

一、Word表格"小数点对齐"

选中表格中所需的单元格区域。在"格式"菜单中，单击"制表位"命令。在"对齐方式"下，单击"小数点对齐"复选钮；在"前导符"下，单击"无"复选钮；在"制表位位置"框中键入数字"1"（如图2）。

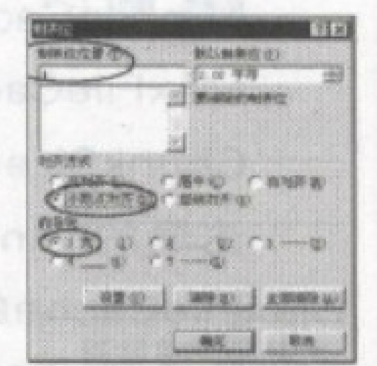


图2

至此，Word表格中的数字就按小数点对齐了（如图3）。需要注意的是：在设置数字按小数点对齐之前，需要将这些数字设定为两端对齐或分散对齐，而不能设置为居中对齐。此外，在设置了在制表位处对齐小数点后，文字或没有小数点的数字会向制表位左侧扩展。

54.09
18
7.8
9

图3

二、WPS Office表格"纵向小数点对齐"

选中表格中所需的单元格区域。指向选择的单元格区域，单击右键。在弹出的快捷菜单中，指向"数据处理"，单击"纵向小数点对齐"（如图4）。

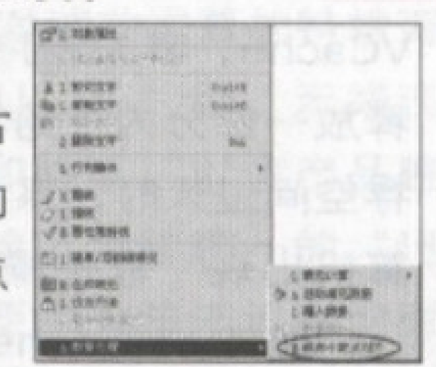


图4

至此，WPS Office表格中的数字就按小数点对齐了（如图5）。把图5与图1进行对比，大家或许发现，在你执行了"纵向小数点对齐"后，WPS Office自动把小数位数统一到了两位，不足的部分以0补足。

54.09
18.00
7.80
9.00

图5

Excel 2000中几个实用的内部命令

■湖南 周进

许多朋友不知道，在Excel 2000中，系统隐藏了许多有用的内部命令，利用这些命令可极大地提高工作效率。

Excel 2000中这些隐藏的内部命令藏身在"自定义"窗口中的"命令"对话框中，要想使用它们，需要采用下面的方法进行操作。

选择"工具"菜单中的"自定义"命令，打开其对话框，单击"命令"标签卡（如图1），从左侧的"类别"窗口中选择一个类别，这时在右侧的"命令"窗口中就可看到许多命令，命令中既有我们熟悉的命令，也有许多我们不熟悉的命令，如果你对某个命令感兴趣，就可用鼠标选中它，然后将其拖到正在使用的工具栏中，关闭"自定义"对话框后，就可在工具栏中使用新添加的命令了。

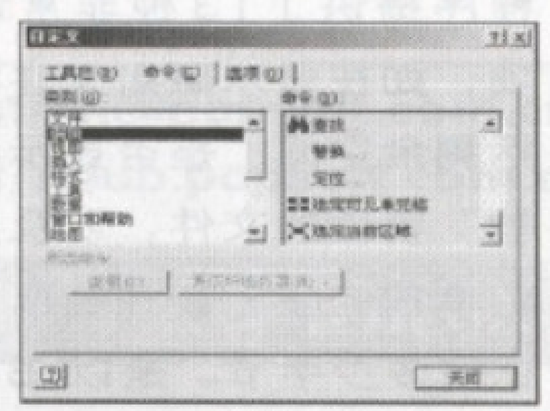


图1

1.COM加载项

在Excel 2000的菜单中没有此命令。COM加载项是用来扩充Microsoft Office程序功能的补充程序，它能在Office程序中添加自定义命令和特殊功能。像金山快译、东方快车等在Excel 2000中内嵌的翻译工具栏就是通过COM加载项方式进行加载的。

当你将"COM加载项"命令拖到正在使用的工具栏后，单击"COM加载项"按钮，在弹出的对话框中就可清楚地看到在Excel 2000中添加了哪些加载项，如果你不希望Excel加载某些项目，选中该加载项，单击"删除"按钮将其删除即可。

2.摄影

Excel 2000中隐藏的超级照相机。它能为当前所选择的内容拍摄链接照片，并将其粘贴到新的位置。由于照片的链接是通过引用所复制单元格的公式实现的，因此当复制的单元格发生变化时，所拍摄的照片内容也会得到同步更新。利用这一超级照相机，我们可在Excel 2000中实现Excel XP特有的"监视窗口"功能。

照相机的使用方法非常简单，选定需要进行拍照的单元格或单元格区域，单击"摄影"按钮可进行拍照，拍完后在要粘贴所选内容左上角的位置单击，即可将照片放置好。

3.计算器

用于打开Windows系统自带的"计算器"程序，可用它来进行简单的"标准型"或"科学型"计算。这样你就不用为了一些简单的计算而再去翻箱倒柜地再去找计算器了。另：该按钮在"命令"列表框中名称为"自定义"，图标为一计算器图形，下文提到的纸牌游戏基本类同。

4.纸牌游戏

使用Excel时间长了，让我们休息一会，来玩几把纸牌游戏吧，这时你无需通过"开始"→"程序"→"附件"→"游戏"→"纸牌"方式来打开"纸牌"游戏，只需在Excel 2000工具栏中轻轻点击"纸牌"按钮就可开始纸牌游戏了。

试





备

奇门遁甲

合理设置VCache——减少“非法操作”

■北京 哈布

VCache在Windows 98中起到负责虚拟设备磁盘缓存作用。通常情况下Windows会自动设定使用最大量的内存来当作VCache的空间，可是这样做的结果是消耗了大量的内存空间来做VCache，其它程序向Windows要内存空间时，它才会释放一部分内存给其它程序来运行。但程序如果需求内存空间过大时，系统就会提示“非法操作”——这是计算机出现“非法操作”的重要原因之一。

通常，VCache数值的大小为物理内存的25%，以电脑的物理内存为128MB为例，那么VCache就应该设为32MB。设置得过分夸张会出现执行大程序时硬盘狂读或系统内存被占用过多等问题。

设置方法为：点击“开始”菜单的“运行”，输入“msconfig”，打开“系统配置实用程序”，选择“System.ini”标签，找到[VCache]，单击界面下的“新建”按钮，分别“新建”以下3行内容（如图1）：

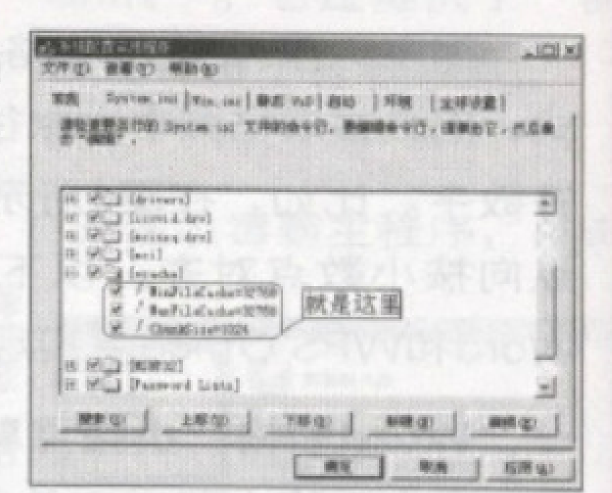


图1

MinFileCache=32768

MaxFileCache=32768

ChunkSize=1024

这里的MinFileCache、MaxFileCache的值应相同（数值计算方式很简单，将内存大小128MB乘以25%即得到32MB，再用32MB乘以1024，即换算成为32 768），以免Windows会根据虚拟设备的调用情况来设定最小值而浪费时间。修改结束后重启电脑，你会发现系统的运行稳定性有了极大提高，“非法操作”现象也减少了。

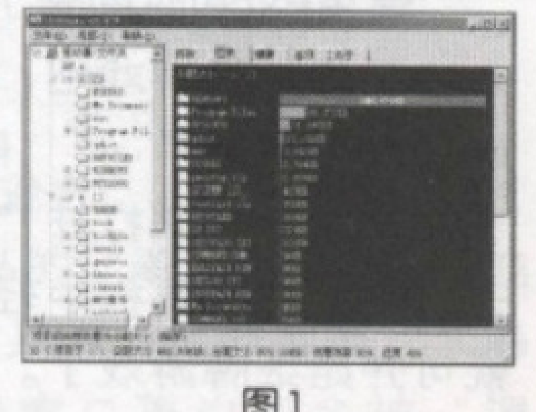
把你的磁盘空间看明白

■湖南 张学峰

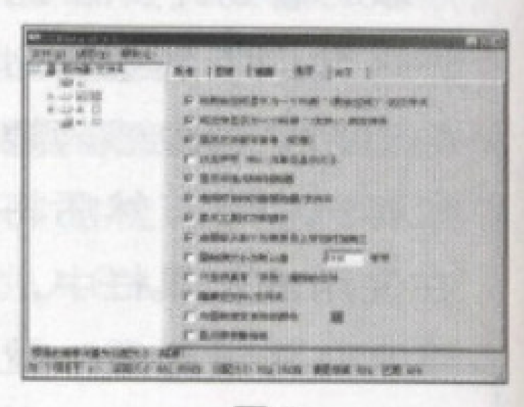
面对空间日益狭窄的硬盘，你是否想知道上面总共存放了多少文件，每个文件夹中有多少子目录或文件，且占用了多少磁盘空间吗？在数以万计的文件中，你能迅速查找到哪些文件占用的磁盘空间最大，以及各种类型文件的版本信息吗？DiskData是一款专家级的磁盘空间分析软件，能对包括映射驱动器在内的所有磁盘文件进行扫描。在扫描时，它可按照文件实际大小、分配大小和空间使用效率等数据进行分析，然后将分析结果以文本或图形方式分类显示出来，画面直观形象、一目了然，给用户对磁盘文件的管理带来了极大的方便。

DiskData是一款免费软件，简单安装后执行该软件。首先，我们从主界面左边的目录窗口展开所有驱动器和文件夹，然后单击某个磁盘图标或者文件夹，DiskData就自动对选定的磁盘进行扫描。在处理过程中，点击状态栏上面的工具条可终止扫描，以便选择其它磁盘进行分析、处理。

在上面的操作中，我们选定C盘作为扫描对象，最终分析结果如图1所示。从图中可看出，主界面右边窗口显示了几个选项卡，我们可通过“报告”、“图表”选项来了解和分析当前磁盘的文件使用情况。其中，“报告”选项采用文本方式显示DiskData的磁盘分析结果，内容包括文件夹名称、文件大小、所占磁盘比重、文件属性、修改时间和文件扩展名等详细信息。“图表”选项则采用图形方式显示DiskData的磁盘分析结果。它还提供了“条状图统计图表”和“图形分析统计图表”，用户可针对自己的爱好作出相应的选择，以便更清楚地查看磁盘文件的分布情况。另外，我们还可从“摘要”选项中了解磁盘类型、每个簇所占用的磁盘空间、磁盘总空间、已用空间、可用空间、操作系统版本号、全部内存和可用内存等方面的辅助信息。


图1

当然，要想发挥DiskData强大的磁盘分析功能，我们必须对其进行相应的设置。在“选项”中（如图2），程序提供了13种非常详尽的选项，如在显示磁盘文件时是否包括剩余空间、是否显示具有“存档”属性的文件，以及为图表指定单独的颜色和强制簇大小为默认值多少字节，是以kB为单位显示还是以MB为单位显示文件等。

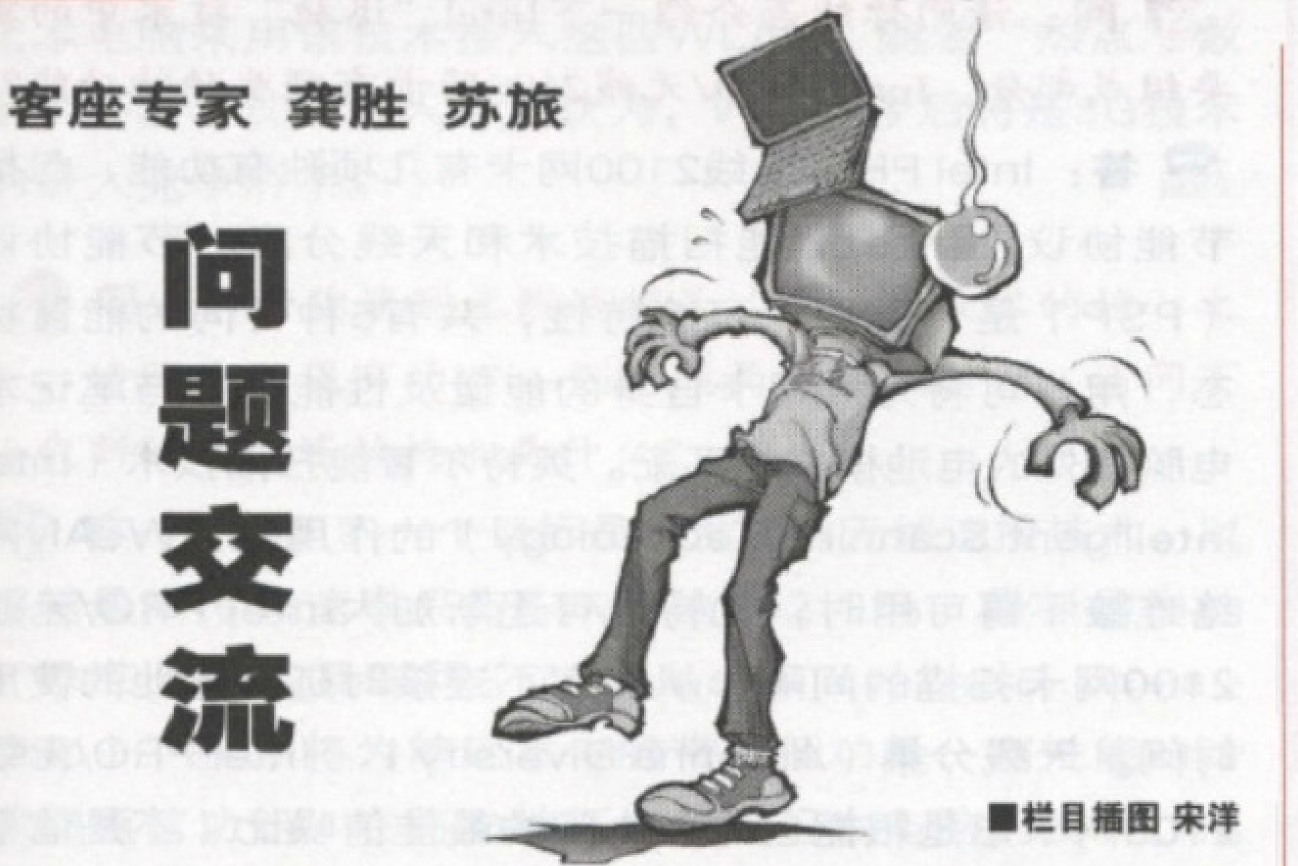

图2

要想使用某项功能，我们只需勾选后点击“视图”菜单中的“刷新”命令，DiskData就自动搜索符合选定条件的文件。搜索完毕后，我们可根据自己的需要将临时文件或空文件夹删除，以节省宝贵的磁盘空间。

DiskData的主要性能表现优秀，它以各种表达方式，显示了磁盘状态的统计数据，并可将当前报告保存下来，或直接打印出格式精美的分析报告。它既让你了解了磁盘信息，又能帮助你更好地管理磁盘空间，进而提高磁盘的使用效率。有了它的帮助，我们再也不必为自己日益狭小的硬盘空间而束手无策了！

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅



■栏目插图 宋洋

Intel"迅驰"（Centrino）技术问答专集

■四川 龚胜

Intel"迅驰"移动计算技术是近期大家关心的热点话题，最近有不少读者来信问到相关问题，本期就该技术中一些重要问题做成一个简单的问答专集，供大家参考。另：本刊2003年08期新品初评栏目"华硕M2N笔记本电脑"一文中有关"迅驰"的介绍，大家可参照阅读。

问：请问Intel的"迅驰"移动计算技术就是指其新推出的笔记本专用CPU吗？如果不是，那么符合什么标准的产品才能被冠以"迅驰"标志？

答：Intel"迅驰"移动计算技术是新一代笔记本电脑使用的创新技术。用该技术装备的笔记本电脑，将使用户脱离网线的约束，真正做到在移动中进行工作、学习、休闲、上网；而且在增加电池寿命和计算性能的同时，笔记本也将变得又轻又薄。这种创新技术不仅为笔记本电脑系统带来崭新的性能和低功耗，并把无线通信和安全功能集成在本机芯片中。毫无疑问，"迅驰"是专为移动计算而精心设计的技术。从产品实体上看，"迅驰"移动技术由3部分组成：奔腾M处理器、Intel 855芯片组和Intel PRO Wi-Fi无线网卡。

Intel"迅驰"移动计算技术是针对移动运算的特性而设计开发的，对其中每一组件（CPU、芯片组、无线连接单元）都进行了精心优化、测试和验证，以使产品整体提供最高水平的无线移动计算体验。全球统一的"迅驰"品牌标志为用户提供了一种简便的方法来识别同时具备这些功能的产品，Intel并不拒绝笔记本电脑厂家单纯购买奔腾M处理器，但只对同时基于Intel奔腾M处理器、Intel 855芯片组和Intel Wi-Fi网络连接功能的产品冠以"迅驰"品牌，因为3个部分都是经过Intel优化而能提供最高无线移动计算体验。

问：我听说Intel"迅驰"技术中采用的奔腾M处理器是基于PⅢ架构的产品，请问是否真的是这样？如果不是，此CPU有哪些主要特点？

答：不是。Intel奔腾M处理器是一种专为移动计算而优化的全新体系结构，是兼顾高性能和低功耗的创新设计。Intel汇集了以前体系结构中的优秀设计，并添加了几项新设计，这些设计包括：微操作融合技术（Micro-Op Fusion），可将两项微操作合二为一，从而以更低能耗提高执行速度；高级指令预测（Advanced Branch Prediction），是一项全新的指令执行技术，有助于减少系统的总延时，从而以更低能耗提供更优性能；400MHz功耗优化总线（A 400MHz Power Optimized Bus），以更低电压运行来降低非使用状态部分总线的能耗；专用堆栈管理（Dedicated Stack Management），使用专

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《三国志Ⅸ》问题集补充

问：游戏中有很多宝物，有的加能力，有的加兵法，让人垂涎欲滴，可是很难收集上手。比如说"七星宝刀"，武力+10，早期剧本在王允手里，这还好办，抓他杀他都可得到七星宝刀，但后期的剧本，王允已死，七星宝刀也下落不明了，要怎样才能到手呢？

答：游戏中的宝物归谁拥有是这样设定的：当拥有某宝物的武将死后，如果他有"直系继承人"，那么宝物就归继承人所有，比如孙坚的"古锭刀"会依次传给孙策、孙权。当然也有例外，比如赤兔马就先后属于董卓、吕布和关羽。像王允这样没有什么继承人的，他所拥有的宝物就会失落在民间，等你的军师说哪里有宝物时，派人去寻找，说不定会有所收获。如果没记错的话，七星宝刀应该可在洛阳搜索得到。

另外，需要说明的是游戏的资料系统很完整，可通过查看"全武将"或"全宝物"来确定什么宝物在什么人手中，其它无主的宝物，多半可搜索得到。如果一定要把所有的宝物都收集到，那还是借用一些修改器吧。

问：记得有个剧本，有袁术这个君主，玉玺应该在他手里，可是后来又找不到了，这是怎么回事？

答：看来是你记错了，史实剧本中194年袁术是有玉玺的，只要攻灭他就可得到。而在if剧本中，有些剧本比如"200年汉忠臣戮力回天"中，也有袁术这个势

用硬件来管理堆栈指针，从而减少在处理器内部进行堆栈管理所需微操作的数量。专用堆栈管理器减少了微操作的总体数量，以更低能耗实现更高性能。

总体而言，奔腾M处理器微体系结构旨在通过增加每周期执行的指令数实现高性能和低功耗，同时满足笔记本电脑的散热要求。

问：目前Intel"迅驰"移动计算技术采用的奔腾M处理器频率最高的只有1.6GHz，相对P4 M 2GHz以上的频率较低，是如何使系统性能得到保证的呢？

答： 除了处理器的主频，许多因素都会对系统性能造成影响，Intel"迅驰"技术受益于为移动计算而优化的独特微体系结构，通过"高效执行"和"增强数据带宽"等技术提供出色的移动计算性能。"高效执行"技术包括：高级指令预测、微操作融合及专用堆栈管理器。"增强数据带宽"则包括更大的1MB高速缓存、高性能PSB和高级预取逻辑，而"高级能耗控制"的技术包括精细度渐进时钟门控（Fine Grain Aggressive Clock Gating）和增强型英特尔SpeedStep技术支持。

问：请问Intel"迅驰"技术中的重要组成部分——855系列芯片组是如何分类的？各具有哪些特点？

答： Intel 855系列芯片目前包括855PM和855GM两款均为支持奔腾M处理器及其系统总线的笔记本型电脑专用高性能芯片组。Intel 855PM是一款基于Intel HUB架构并支持外部图形控制器的芯片组，而Intel 855GM是一款集成了Intel的高级图形控制器的芯片组。这两款芯片组均为以低能耗提供高性能而设计。它们均支持DDR266/200内存技术、高达2GB的系统内存（堆叠式SO-DIMM配置）和USB 2.0。Intel 855GM提供了集成的高性能图形控制器以及LVDS（支持平板显示器的接口），这样就无需视频控制器，从而节省主板空间和成本，而且855PM能让笔记本电脑厂商使用性能更强大的第三方显示芯片。

问：请问你能否介绍一下Intel"迅驰"技术中的重要组成部分，Intel PRO/无线2100网卡有哪些独特功能？

答： Intel PRO/无线2100网卡有几项独有功能，包括节能协议、Intel智能扫描技术和天线分集。节能协议（PSP）是一种用户可选特性，共有5种不同的能量状态，用户可将无线网卡自身的能量及性能选择与笔记本电脑所处的电池模式相匹配。英特尔智能扫描技术（Intel Intelligent Scanning Technology）的作用是当WLAN网络连接不再可用时，此特性可逐渐加大Intel PRO/无线2100网卡扫描的间隔，从而在不连接时延长电池的使用时间。天线分集（Antenna Diversity）：Intel PRO/无线2100网卡总是根据包与包之间的最佳信噪比（不是信号强度）选择最合适的天线。这样可减轻多路径问题并提高使用范围和吞吐量。

问：我常常在一些无线上网的文章中看到"热点"这个词汇，请问究竟什么是"热点"？目前有多少"热点"？

答： 随着"迅驰"技术的普及，今后笔记本电脑一个最重要的发展趋势就是大规模推广无线局域网（Wi-Fi）的应用。对无线连接的支持也是Intel Centrino技术的核心内容。Intel宣布今年将主攻无线技术，目标是让笔记本电脑和其它手持设备可以直接和任何WLAN网络实现无线连接。

通俗地说，"热点"就是可提供无线局域网接入的地方。现在一般在高级宾馆、机场、白领聚集区域的餐饮娱乐场所等建有"热点"。随着移动办公、移动通信、移动娱乐的推广，提供WLAN服务的"热点"也逐渐普及，在这些"热点"的有效范围内，采用Centrino技术的笔记本电脑就可和其它Wi-Fi产品连接。为确保WLAN接入不断发展，Intel计划在未来两三年内向推广无线技术

力，但此时他并没有玉玺，只要查一下"全武将"或"全宝物"就知道了，并不是玉玺没有了。

问：有时候两座城明明挨得很近，但派兵攻打时走的却不是最近路线，感觉绕了很远的路，路上可能被截击，军队士气也会下降，士气低了又影响出"兵法"，有没有办法解决？

答： 两座城之间移动部队不走最近的路实际上是合理的。两座城虽直线距离近，但中间可能隔着高山大河，不能通过是很正常的事情。

如果想不走很远的路就攻击对方也不是没有办法，在你决定要攻击某个目标时，你的军队所要走的路线实际上已在地图上标了出来，这时你可在行军路上选合适的点建立兵砦等设施，在这里集结重兵，一举攻灭敌人。当然，电脑有时也会用这种手段来对付你。

其实如果你实力够强，基本不需要使用这种方法。军队在行军过程中士气有所下降也是正常的，只要经常派人去"激励"一下就行了。

问：听说玉玺是藏在洛阳的，而我的军师也说洛阳有宝物什么的，可我派了很多人去，就是找不到玉玺，经常会碰到蔡文姬，学到一个技能，或者是找到钱什么的，这是怎么回事？

答： 首先说洛阳有很多宝物的，不止玉玺一个，军师说有宝物也未必指玉玺，而且感觉不同时期的剧本找到玉玺的概率明显不同，而能否找到玉玺和君主的信望没有必然的联系，不过还是信望高时容易找到。

至于和蔡文姬学技能的事件，发生的几率很低的，政治力高的武将容易碰到，相反寻找东西是随机性更大，政治力高的武将成功率也不一定高。

要想找到玉玺也没什么好办法，不要怕麻烦，一直在洛阳找就是了。

的公司投资1.5亿美元。到2006年，预计全球将有42 000个地点可提供WLAN接入，届时全球将有3 000多万台笔记本电脑采用该技术接入这些WLAN。随着“热点”数量的不断增加，有人甚至认为，WLAN今后将是3G技术的最大竞争对手。

问：前面你谈到无线连接是“迅驰”技术的核心之一，请问除了现有的Wi-Fi无线局域网技术外，请问下一代新的无线连接技术是什么？

答： Intel的下一个目标是研发新的无线连接技术，以超越最高传输速率只有54MB的802.11a。最新推出的“单芯片无线互联网（Wireless-Internet-on-a-Chip）”技术将为笔记本电脑带来低功耗、高性能的计算和通信功能。它将支持新一代笔记本电脑的发展，从而改变人们进行计算的地点和方式，带来更出色的移动计算自由，使用户真正享受到无线连网的优势。Intel公司还推出了一些概念性产品以说明其可行性，比如“Newport”，被描述为“为知识型工人开发的下一代移动通信解决方案”。将首先被用于Tablet型笔记本电脑，可使用户实现远程无线通信。它还将提供所谓“关盖式”处理功能，这种功能可使一台Tablet PC在不打开盖的情况下也能探测到网络并与互联网连接，同时还允许用户通过机盖上面的小型液晶显示器阅读和回复信息。

此外，Intel还推出了面向UWB（超宽带）的技术，在未来的无线应用方面，Intel还在开发软件无线（SDR）及“多频带”等技术。

读者 狂战士问：请问什么是数码相机CCD和CMOS技术，它们有什么不同，而且我打算用2000元左右的价格购买一台数码相机，请指教一下。

答： 一般来说，数码相机与传统的光学相机最大的不同在于前者采用了光电转换器件，以“感光”的方式成像，而后者则是采用胶卷感光方式成像。数码相机所用的光电转换器件一般分为CCD和CMOS两类。CCD为Charge Couple Device（电荷耦合器件）的缩写，是目前的主流成熟技术，被许多数码相机厂商所采用，我们目前见到的绝大部分高中档数码相机都是采用CCD技术的。CMOS则是Complementary Metal-Oxide Semi-conductor（互补金属氧化物半导体）的缩写，与CCD技术相比，具有成本低、能耗小等优点，是近年来异军突起的新技术，目前尚在发展中。采用该技术的数码相机大多为低档次的产品，如国内目前较为流行的几百元的数码摄像头和低档（玩具）型数码相机即采用低廉的CMOS技术设计（但采用该技术的也有如Canon EOS-D60这类价格昂贵的专业高档级系列产品）。就我的观点，如果购买数码相机只是供消遣且资金也有限，那么这类几百元的产品还算过得去，但效果绝对不能指望好。如果是想拍摄效果好一点，那么至少需要选择上百万像素的CCD数码相机产品。目前一台210万像素的数码相机最低需要2000～2500元，家用完全可以考虑一下。

湖南 苏旅

读者 MDK问：最近买了台二手笔记本电脑，想上网，但需要选购网络设备，该怎么选购啊？

答： 笔记本电脑Modem和网卡是网络应用中必备的设备，前者主要用于因特网拨号接入，而后者除了局域网接入外，还能与台式机互连以达到传输数据、维护机器的作用。目前不少二手笔记本电脑内置网卡或者Modem，作为一个主要卖点，这无疑方便了用户的使用。此外，用户也可购买外置网络设备，如目前一般的二手PC卡式56k Modem价格多在200～300元之间。而网卡则分为两种，廉价的10M的价格多在50～100元之间，而10/100M自适应的价格也从150元到400元不等。好的网卡连接速率高、稳定性强，兼容性也很不错。购买上述网络设备时除了测试其连接速度、稳定性能和兼

《龙战士Ⅳ》问题集

问：游戏刚开始，砂船被龙撞坏了，葛雷和妮娜对话后就不知道该干什么了，剧情怎么继续呢？

答： 情节要求妮娜去南边的萨莱去找零配件，这时画面会出现指南针，稍微向南走就可以了。

问：怎样学必杀技（特能）？

答： 学敌人必杀只要选择“防御”，见到蓝色字样的表示可学，见到红色“！”表示学会了。

问：到了萨莱，妮娜说去买砂船零件，要到哪里去买呢？

答： 先去酒馆，很好找的，在酒馆可买到“符合价值的宝物”，同里面的人对话，可知道只有请老人（就是在柜台边大吃大喝的那个）喝酒吃肉才能打探消息，情节就可继续了。在游戏中有情节卡住时，要多走动、多对话就可能触发情节了。

问：请老人喝酒吃肉是个小游戏，可我怎么也通不过，请帮助我！

答： 游戏的关键在于让老人的满意度上升到最高，在此之前不能让他吃饱或喝醉，可用烈酒和好吃的主打，辅助用一般的酒和食物，通过不难。

问：皇帝墓所里面的6个方块怎么推？

答： 利用周围橙色的宝石调整方块的位置，然后把相同颜色排成一直线，就搭出一条路来。

问：在水坝那里，要关水门，怎么操作才行呢？

容性外，用户还需要注意设备是否附带网络连线，否则单独购买时将十分不便。当然，有条件的用户也可选择三合一网络PC卡或自带无辨、无线设计接口的产品，但价格一般要高出不少。

湖南 苏旅

读者 金太郎问：我的Windows目录下好多DLL文件，都好几百MB了，怎么把没用的处理掉呢？

答：这类问题以前也解答过，现在再详细说一下。DLL则是动态链接库（Dynamic Link Library）这是一个可被其它应用程序共享的程序，其中封装了一些可被共享的程序资源。使用时由应用程序直接或间接调用。一般用户硬盘中都会存在大量DLL文件，部分应用软件在卸载时，其自带的Uninstall功能并没有将对应的动态链接库文件从系统中删除，也许会存在一定的空间浪费。事实上差不多所有的电脑使用者Windows目录下都有很多无用的DLL文件，可不必理会。如果错删，很容易出现软件执行出错甚至系统崩溃问题。实在需要清理冗余动态链接库的话，则可使用Windows优化大师、超级兔子之类的软件解决问题。

湖南 苏旅

读者 斩7问：买二手笔记本电脑应该怎样确定型号，我想买IBM的，可是价格相对高了点，二手笔记本买名牌的有意义吗？

答：对于二手笔记本电脑，我建议优先选择TOSHIBA（东芝）、IBM（国际商用机器）这两家著名大厂的产品，它们制造的笔记本电脑质量稳定、性能出色，即使成为二手市场上的商品，也是热门抢手货，自然其价格要高出不少。此外诸如COMPAQ、DELL、SHARP、FUJITSU等厂商的产品也都不错，如COMPAQ的机器多带有著名的JBL音箱、SHARP和FUJITSU的机器具有超黑涂层屏，而一些不知名品牌的二手笔记本电脑，也许价格很便宜，但质量大多不敢恭维。建议还是选择品牌机好，不过如果品牌二手机超过6000元的话，个人觉得就没有必要了，因为再加2000～3000元同样可买到更好的配置机器，如IBM、HP等都有万元以下的P4赛扬经济机种。

湖南 苏旅

读者 孙登科问：我的机器有128MB内存，刚启动Windows XP系统时，觉得运行速度还好，可是当运行一会儿特别是玩了3D游戏后就觉得整个Windows XP的运行速度明显下降了。这是怎么回事呢？

答：Windows操作系统采用了虚拟内存结合分页映射的机制管理系统内存，分页系统通过分配硬盘部分空间作为附加内存，如果页面小块内存不再使用时，就将其转换到磁盘上去以便腾出更多的物理内存空间。由于Windows本身启动时要占用一部分物理内存，如果用户机器本身的内存容量不高，而且又执行过一些耗内存特别厉害的程序如3D游戏、作图软件等，那么Windows就会不断在物理内存和虚拟内存之间交换内存页，以致页面碎片越来越多，最后导致系统运行速度下降。解决的办法有几个：第一是增加物理内存容量，比如把128MB内存升级到256MB甚至512MB，这是最好的解决办法，可明显地改善你的电脑运行速度，提高数据吞吐载荷。第二就是修改系统虚拟内存大小，适当地调整也许能解决部分问题，但效果不大。第三，如果把Windows XP换为Windows 2000也是一个办法，因为128MB内存的机器执行Windows 2000的效果要比Windows XP好一些，而且两者的稳定程度都差不多。最后就是使用一些内存优化整理软件，当内存空间不足时则自动整理碎片，释放浪费的内存空间。

湖南 苏旅

答：逆时针地依次按方向键不停（就像转动摇杆），等角色脑袋上出现感叹号时按空格键就可以了。

问：在工业区，机器人加入后，要进入污染区破解诅咒，要怎么才能通过有升降机的地方呢？

答：首先让龙与妮娜踩住上面的箱子，然后机器人移到下方有宝箱的屋顶上，当妮娜离开箱子后就换机器人站到箱子上面，然后龙与妮娜来到上方的开关前，而机器人移动下面的开关前，一起扳下开关后就可以来到下层！

问：商人委托抓盗贼的任务要怎么完成？三个木桶有什么用？

答：先在城内找到牵着骆驼的商人，谈话后他告诉你哪有可疑盗贼。然后离开城堡到大地图，在路上发现“？”就进入，会发现盗贼，跟着他到山洞，利用木桶封闭去路，然后追盗贼抓住他就可以了。

问：钓鱼有什么技巧？我的成功率很低的。

答：钓鱼场有很多，随着剧情的发展，在大地图行走时遇到“？”或“！”时去搜查可以发现。进入钓鱼场中，找到合适的位置，就可开始钓了。钓不同的鱼需要不同的饵。至于钓鱼的方法，游戏中提供了很详细的说明，关键是熟练，只要记住，有鱼上钩时拉线的力度不要太大也不要太小就行，力量太大鱼线会断，太小鱼会脱钩。

问：我拜了很多传承师为师，但似乎对我没发生什么影响呀？

答：传承师一共12个，每个传承师都需要达到一定的要求才可拜他为师。每个传承师都有很多招式，也是要达到一定的要求才能学，这些在大地图扎营以后可查看到，达到要求后就可以去学了。



我玩的第一个多人游戏就是西木的红警，大红警、红警95、98、2000我都玩过，其他玩过泰伯立亚之日和Rengade。西木每周为玩家做的录像我都下载并认真观看。西木之所以再见，是因为不会等待。暴雪多长时间才出下一代，而西木迫于压力，必须按时交结果，而且机不逢时。玩家可管不了这么多。在网吧，不会玩反恐精英都会遭嘲笑。可有谁会玩叛逆者呢？西木像一个生活在古代的、统治者只想统治不想发展的时期里的一个有才的书生，却被八股文……大软的这位编辑就像现代对其有缅怀心情的人，写出了这篇西木回忆录……

■快评手 白菜圣人

本期快评来自于大众软件晶合后院社区

2003年第一季度回顾（01－06期评刊总结）



林晓：每一期新杂志出来的时候，同事们最想知道的就是读者的反馈——哪篇文章喜欢了、哪个栏目精彩了，忐忑不安的等待心情会一直延续到评刊表的尘埃落定。所以，亲爱的读者，千万不要小看了你手中这张小小的评刊表，那是你参与我们工作的通行证。你们的意见始终是我们组稿和编辑版面的重要参考。

评刊表的总结形式，这次做了小小改变。因为我希望通过评刊总结，和读者一起回顾今年第一季度的大软精彩内容。还有嘛，就是我比较喜欢变化（那边美编沉着脸哼哼：喜新厌旧！），变化才有活力呀！

最受欢迎话题

仙剑奇侠傳

八载相思，锥心刺骨，一朝得见，岂止泪流满面。“仙剑奇侠传二”的问世，无疑是本季度最令游戏玩家魂牵梦萦之事。从各个角度全面报道仙二，为仙迷们稍解相思之苦，乃我们职责所在。

追忆：仙剑奇侠传

01期“游园惊梦”，读者支持365票，作者鸦嘴兽，当期最受欢迎文章。

披露：“仙剑奇侠传二”完整版独家测试报告

03期“前线地带”，读者支持240票，作者Semper，当期最受欢迎文章。

探讨：宿命的情感，轮回的宽恕——永远的“仙剑奇侠传”

04期“专题企划”，读者支持360票，作者野花、Littlewing、8神经，当期最受欢迎文章。

攻略：仙剑奇侠传二

04期“攻城略地”，读者支持349票，作者蓝海蜇，当期最受欢迎文章第二名。

回味：将梦打破而后生——“仙剑奇侠传二”

06期“锋利的盾”，读者支持245票，作者8神经，当期最受欢迎文章第三名。

最佳策划

网络游戏“七宗罪”

网络游戏的是是非非，折射着真实世界的纷乱繁复。有人之处，便会衍生出无数枝节。是网络游戏这种形式的错，还是人在网络中放纵了自我的错？将网络游戏中发生的种种丑恶一一道来，这需要深入的研究，更需要无尽的勇气，因为恶，在每个人心底都存在着……

谁之过——网络游戏“七宗罪”（一）：贪婪，欺诈

03期“专题企划”，读者支持167票，作者寂静的冰河、PESSIMISM，当期最受欢迎文章第三名。

恶之花——网络游戏“七宗罪”（二）：人妖，外挂

05期“专题企划”，读者支持441票，作者寂静的冰河，当期最受欢迎文章。

最酷竞技指导

CS1.6全面评测报告

05期，“在线争锋”，读者支持360票，作者卖克狼，当期最受欢迎文章第二名。

亮点回顾

01期 《2002中国电脑游戏产业报告》

“专题企划”栏目，读者支持343票，本刊编辑部集体策划撰写，当期最受欢迎文章第二名。

《2002年IT产业大事回顾》

“专栏评述”栏目，读者支持236票，作者司马平安，当期最受欢迎文章第三名。

02期 《永远的朋友（上）》

“游戏剧场”栏目，读者支持246票，作者九戈龙，当期最受欢迎文章。

《电脑主要配件辨别选购心得》

“硬件评析”栏目，读者支持203票，作者老莱，当期最受欢迎文章第二名。

《寂静岭2》

“攻城略地”栏目，读者支持167票，作者生铁，当期最受欢迎文章第三名。

03期 《永远的朋友（下）》

“游戏剧场”栏目，读者支持199票，作者九戈龙，当期最受欢迎文章第二名。

04期 《黑白山庄·叁——木马现形记》

“网络时代”栏目，读者支持135票，作者口木天子，当期最受欢迎文章第三名。

05期 《当湖泊融入海洋——双硬盘“全攻略”》

“硬件评析”栏目，读者支持251票，作者李璨、炎枫，当期最受欢迎文章第三名。

06期 《3.15特辑：为了你的一天》

“专栏评述”栏目，读者支持328票，作者司马平安、寂静的冰河，当期最受欢迎文章。

《3.15中国最佳游戏代理公司评选》

“专题企划”栏目，读者支持245票，本刊编辑部集体策划撰写，当期最受欢迎文章第二名。

热门栏目

攻城略地（读者支持4549票）
实用软件（读者支持4112票）
应用心得（读者支持3708票）
硬件评析（读者支持3579票）

（评刊幸运读者名单见读者调查表背面）







长大成年

■晶合实验室 Carol

“六一”国际儿童节到了。本来儿童节和我们没多大关系，再说今年这SARS闹得……可办公室里有个叫林晓的家伙很不安分，提到“儿童”两个字总是颇为留意，一副“人为什么要长大”的表情。这不，趁着中午吃饭时间，她对同事们展开了突击调查。调查主题就是“童年与游戏”。

楼道上，林晓叫住踱步沉思的黑暗。

林晓：黑暗大人，读者经常来信怀念您当初杂志上英明神武的风采。请问您童年时玩电子游戏吗？

黑暗：（表情严肃）开始没有游戏。后来有了我也不玩，我认为玩电子游戏是一种堕落的表现，所以我家连当时特流行的红白机也没买。当然，我也不去街机厅。

林晓：黑暗的“堕落”要到1993年买了台386SX（没有浮点运算器的那种）学编程开始，其实学编程是幌子了！之后他就成为名符其实的电脑狂人，至今还存有5000余张的游戏软盘（大部分还是5"的）。

林晓堵住正要去吃饭的答笛、风行水和冰河。

冰河：啊呀，游戏机么？这个我可是从小太熟悉啦。自打有电玩机出现，不知道多少次逃课去玩，结果……

林晓：逃课玩游戏是不良行为，大家不要效仿。冰河，你这次的稿费充公……

冰河：结果被如林晓这般“负责”的长辈K得死去活来。有次见几个小孩在街机上玩“放屁车”，偶看得入迷啊，都不愿意走。经常想，什么时候警车来追偶了，就准备一袋黄豆。干什么？还用说么……

风行水（低头沉思）：本人玩俄罗斯掌上游戏机，想知道计分的那几个数字全部都到9之后会发生什么样的情形，于是忍受了9（最快的速度）将近1个下午（那机器的暂停键居然坏了）。终于快到所有的数字都快成9了……最后N多人来观看，结果是到了999 900之后变成了—0 000 000。在众大人的笑声中，我很快就明白了诸如否极泰来、福兮祸之所倚的道理。

答笛（插嘴）：我们那儿游戏币3毛钱1个，后来涨到4毛了。要攒很长时间钱才能到游戏厅去痛痛快快玩1次。每次玩的时候都要先看上半天，看熟了再玩，好玩得时间长一点。后来我用粮票去换游戏币。现在再去游

编辑部轶事（14）

戏厅，几个币都玩不下来，没兴趣了。小时候真好玩儿，关于这个我可以写上5000字。

林晓（两眼放光）：5000字？下班找你要啊！（答笛当场晕倒。）

办公室里，林晓敲敲田震的桌子，提出她的问题。

田震（有点发蒙）：我玩游戏的时间现在少多了，从游戏中得到的乐趣也少了。（思维活跃起来）我6岁的侄子对电脑游戏的兴趣可是与日俱增，对多达20余款游戏进行了测试后，格斗游戏《三国志Ⅱ——吞食天地》成了他的最爱。在大喊着"不要！不要……"挥舞大招的同时，他还为所钟爱的角色和物品命名了一些昵称，如"魏咸盐"、"吃辣鸡翅"等等。为了玩游戏，现在他都可以熟练操作Win2000了。

林晓：那你在观察你侄子的时候，有没有想过自己的童年呢？会不会觉得自己的童年很单调？

田震：既然长大了，就不去想童年的事情了……

林晓继续骚扰同事，不放过每一个吃饭的人。

辰烽（若有所思）：一定要和电脑游戏有关吗？

林晓（汗）：不会你童年时还没有电子游戏吧？

辰烽（目光开始穿越时空）：有也很少接触。我是在四合院中度过的童年，我的游戏就是和院子里的动物一起玩耍。清晨我会被蝈蝈的叫声唤起，然后和姥爷一起遛鸟。吃过早饭开始给鱼儿换水、喂食。下午我会在院子里的杨树下捉毛毛虫，将捉到的肉虫子统一挖坑埋掉，再到背阴的院墙下找蝎子精练武。傍晚我会非常仔细地照看自己豢养的好几玻璃罐的宠物——土鳖，因为那时可以把它拿到药店换钱；再有就是在墙上、窗户上寻找壁虎，进行断尾再生的科学实验。夜深了，我还要惦记床下可爱的老鼠，将雪白的馒头沾上金贵的香油，小心地放在铁架子上，这样在后半夜我也不会寂寞了。这就是我生态的、环保的、愉快的童年生活。

林晓（忘记调查目的了）：喔，那个四合院还在吗？

美丽人生（正在《星际争霸》的世界中厮杀）：我记得10岁那年的新年，我在奶奶家玩到了FC，是几个表兄执意要买的。那是我第1次玩到游戏机，虽然我还不了解那是个什么东西。第1个玩到的游戏，如果没记错的话是《赤色要塞》。

林晓：据我所知你一直在玩RO，为什么突然换成了星际？是不是有什么特别的事情发生了？

美丽人生：怀旧呗，需要理由吗？需要吗？不需要吗？你别走啊，我只不过是想研究一下……

生铁（换了一副眼镜，拿光盘背面儿照效果呢）：刚上中学时，有父亲的朋友送了我台二手电脑。他上楼到我家时手里只拿着个键盘，我以为那就是完整的电脑了，可以接在电视上操作。后来下楼从他车后座上搬显示器和主机时，我还在为自己家多了台"电视"而自豪。现在还上小学的外甥摆弄电脑，连珠炮似地问我：什么叫C盘？什么叫拷贝？什么叫文件夹？什么叫根目录……我不禁感叹于人类历史经验传承的艰难性，同时体会到"经验"对于人是怎样一笔可贵的财富。

林晓（发呆）：你说完了？啊，你说的到底什么意思，太深奥了……

Lee（老同事，记者组的新人）：记得知道输入DOS命令可以组成1个游戏后，在各种电脑相关的报纸和杂志上，疯了似地寻找这样的程序。但这些程序都比较长，当时选了个命令较少的赛车游戏，但那对于当时打字很慢的我来说，也几乎是个不可能完成的任务，往往还没输完1组命令就下计算机课了。但我每次还是不厌其烦地输啊输，脑子里憧憬着这个游戏的画面。这样一学期下来，游戏没玩上，倒是把打字的速度练出来了。

黑木（紧张测试《剑灵2》的迷宫Ing）：小时候没见过电脑，那时候就打乒乓球来着，没什么可玩的。

林晓：现在你肯定忘记乒乓球是怎么回事了吧？

黑木：哪能啊！要不是这些游戏一个接一个地没完没了要做攻略，我还想打乒乓球呢……

8神经（抬起已有斑驳白发的头，青春面容上沉积了过多的疲倦）：小学3年级时，第1次看到雅利达4位机的效果，在街边的私人游戏摊花3毛钱打了5分钟后，整个人开始魂不守舍了。趁"六一"儿童节机会，把大人给的2块钱攒起来，班上组织在公园春游时我1分都没敢花。春游一结束就拼了命往那个游戏摊跑，准备一次打过瘾。但到了后却发现钱在路上跑丢了，于是站在街边号啕大哭，现在想起来真是辛酸哪！

Walker（立刻响应）：我老人家的童年更苦大仇深了，连游戏都没有，就更别提电脑了。记得那时最憧憬的是叶永烈叔叔写的《小灵通漫游未来》。在那个未来时代里，人们可以人工合成粮食，这样我们就再也不会饿肚子了，这是我那时候的最大幻想……

林晓：说点正经的！（一晃手中的AK-47，"小心我爆你的头！"）

Walker：哇，林晓姐姐什么时候变得这么凶神恶煞？难道是非……我记忆里最早的电子游戏，应该是在1983年。那年我激动地来到了伟大祖国的首都——北京，有幸被父母领到了那时全国少年儿童心目中的圣地——北京官园宋庆龄少年儿童活动中心。在那里我玩到了平生的第1款电子游戏——乒乓。那种感觉简直太神圣了，人们排成长龙，就是为了能玩上一局（2分钟），而且对阵的两个人不管输赢，一局完了就必须统统下台换人。只是为了让我能多玩几把，我的父亲、母亲和姑姑那天都排在队里，结果我一人玩了4次，幸福啊……

林晓：在这个游戏泛滥的年代，我们的童年却没有游戏的色彩。也许这是我们更喜欢游戏世界的原因。在游戏中，我们永远可以扮演风华正茂的少年，保持鲜活烂漫的童心。这也是我做调查的目的，感谢诸位同事配合。我向你们推荐"彼得兔系列绘图本"作为儿童节的礼物送人或者自送。答笛，你还差着我5000字呢……

Carol：等等，林晓，你童年的时候玩什么游戏？

林晓（咬牙切齿）：你知道我对游戏绝缘，总来不了电，你这白痴还问这个问题！

Carol从此人间蒸发，至今下落不明。

WPS"方正杯"跨年度创作大赛第一季赛事启动

寻找排版高手

排版主题：童年趣事
主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社
年度总比赛时间：2003年6月1日～2004年6月1日
第一季比赛时间：2003年6月1日～2003年8月31日（以截稿时间为准）

一年一度的WPS创作大赛拉开帷幕了！与去年的WPS创作比赛相比，本次比赛将分为四个阶段赛；除了有每一季阶段赛冠军可拿，还新设了年度总冠军、年度优秀作品奖和年度优秀组织奖，增大了奖励力度，而且优胜作品还有机会被选入WPS2003年产品的样张库。如果说，去年的比赛重在参与，那么今年的比赛将是能者的较量。

通过去年的比赛，许多读者见识了WPS先进的图文混排引擎系统。这款软件可以编排出更复杂、专业和生动的文档，除了丰富的文字修饰和图文符号编辑功能外，还提供了图形、图形文字、图形框、文字框、超清晰的图片等编辑功能，不但可以实现文字的竖排、镜像等效果，而且可以对图像进行裁剪、亮度调整等多种效果处理。运用WPS来排版，将使出版物更加漂亮与实用。

那么，亲爱的读者，你还犹豫什么？快来参加WPS年度创作大赛的第一季阶段赛吧，这是对国产软件的支持，更是对你能力的挑战！

第一季阶段赛事名为"寻找排版高手"，看谁能更熟练地使用WPS的排版功能，谁能更创新地利用WPS图文混排引擎，比一比，看谁更英雄了得！

参赛方式

围绕"童年趣事"主题，将文字配上图形、文字框、图像等对象，用WPS的排版功能制做一个图文混排的漂亮页面，然后将页面用电子邮件或者磁盘邮寄到指定信箱就可以了。

参赛规则

1.参赛作品必须采用WPS 2000或以上版本制作，页面规格为A4大小，页数为1～2页。请在作品中注明制作者的姓名，联络方式与制作时间。

WPS Office 2002的体验版网址为**http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79**。

2.参赛作品文字内容限制在1500字以内，最好是自己写的。

3.参赛作品可E-mail至：**linxiao@popsoft.com.cn**，邮件标题请注明"**WPS年度创作大赛作品**"；或者将参赛作品的软盘邮寄到：**北京市和平门邮局3056信箱"WPS年度创作大赛活动组"收，邮编100051**。

4.大赛组委会将从参赛作品的外观（整体布局、排版技巧、色彩应用）以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

5.每一季赛事参赛作品满分为100分。根据作品得分，**得分最高的作品为本季冠军，得分二、三、四名的作品为本季优胜作品**。所有作品得分将累计进入下一季赛事。**在四个赛季中总积分超过240分的将获年度优胜奖，积分最高的将获年度总冠军称号以及年度大奖。**

6.比赛鼓励团体参加，**并为组织者设立了优秀组织奖**。

奖项与奖品设置

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，求伯君、雷军先生亲笔签名WPS Office 2002珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名

奖品为价值500元的精美礼品。

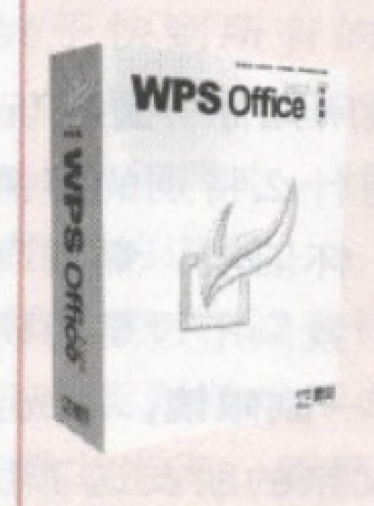
第一季"寻找排版高手"比赛

冠军：1名

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖：3名

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版，金山词霸2002，《新剑侠情缘》。









林晓：恐怖的故事仍然继续，现在主人公找到了他的同路人，他们能否拯救这个世界？皮尔斯·布鲁斯南能，托贝·马奎尔能，克里斯托弗·里夫能，迈克尔·基顿，还有最新出炉的英雄基努·里维斯却能，他们各显神通，降伏妖魔鬼怪。不知道这个故事中的胡图最后是否成了英雄。

提到基努·里维斯，是因为我正为《骇客帝国2》的广告片激动不已。Wachowski兄弟再次向世界证明：人的想象力无穷无尽。超越与拓展是有志者永远的追求。

所以从未写过恐怖小说的杨平拿起了笔。在他创作小说的过程中，颇有几次险像暗生。但外界的恐惧其实并不能置人死地，真正的恐惧来自于我们的内心。所谓“疑心生暗鬼”，“人吓人吓死人”，战胜恐惧最好的方法就是坚强、正直、无畏。

以此勉励整日为SRAS忧心忡忡的人。

对了，杨平的个人网站http://spiceboy.net/voodoo值得去看。为他广而告之一下。



寂静都市③

本文含有血腥、暴力、恐怖及其他可能给您带来不适的内容，阅读前请慎重考虑。

■北京 杨平

我抢上一步冲出门外，那东西蠕动着消失在黑暗楼道尽头。手电光回照中，破败的楼道里影影绰绰，但不见有活动物体。“你不用这样吧？”佳佳靠在门框上斜眼看我，“你要早有这种勇气，不就什么事都没有了吗？”

我走到她跟前，“我告诉你，我来这里的路上已经杀了好几个怪物，我亲眼看见它们吃人。如果你不相信我就算了，遇到怪物别向我求情啊！”

“好啦，哥哥。”她伸手挽住我的胳膊，“我不胡说八道了成不？”

她笑嘻嘻地看着我，周围的黑暗和微光居然有了暧昧的气息。我们慢慢走下楼，看到2楼的血字时佳佳愣了一下，但没说什么。我们来到一楼，管理员的尸体还在那里望着大门。佳佳捂住嘴，我扶着她走出楼门。

外面的湿气更重了。我扶着她在台阶上坐下。她回头看了看楼门，那里面坐着具尸体。她不停地发抖，我伸手搂住她。“别害怕，我会保护你的。”我轻轻言道。

“我没想到……”她手捂着脸，“我真没想到……”

有沙沙声从旁边的灌木丛中传来，手机也开始振动。我站起来拎着菜刀挡在她身前，手电照出灌木在晃动。接着，一个躯体从那里立起，晃晃悠悠地越过灌木丛向我们这边移来。“胡图……”佳佳在身后悄声道。

我掂掂手中的刀。那是个披头散发的女人，身穿西装短裙，一只脚光着。我举刀砍去，它胳膊一挡，刀锋深深嵌入肉里。我看到它的两眼已经没有眼球，只剩两个黑黑的洞。它用两个黑洞瞟了我一眼，一抡就把我抡倒了，刀还嵌在它胳膊上。它没理我，继续晃晃悠悠地向佳佳走去。佳佳坐在台阶上面无表情地看着它，吓傻了。我掏出枪来瞄准它。

这时我发现它的后脑也有一张脸，同样黑洞洞的眼窝，但那脸在冲我微笑！我的手指发软，几乎扣不动扳机，只是那么看着它一边向我笑着一边慢慢走向佳佳。

“胡图！救救我！”佳佳抱住头，用带哭腔的声音喊道。这一瞬间我想到了那只哭泣的猫。

枪响了，在宁静的暗夜中显得格外响亮，回声久久不绝。它身体一震，微笑的脸张大了嘴，血从那里面涌出。它跪倒在地，浑身抽搐。我又开了一枪，脑袋炸开了，血花四溅。那躯体倒在地上。

我从地上爬起来，喘着气走到尸体前，拔出它胳膊上的菜刀，走到佳佳身前。她坐在那里双手捂住嘴，含着泪光的双眼看着我。“我们要赶紧离开这儿。”我说。

她又看了看倒在地上的尸体，站了起来。“它要杀我……它要杀我！”她扑进我怀里放声大哭。我抚摸着她的头发。

小兰在哪里？有谁在保护她？

哭了一会儿，她抹抹眼泪，抬眼望着我，目光中已没有了恐惧：“我知道去哪里找她。”“哪里？”“她应该在公司。她说过今晚可能要加班。”她的声音有些嘶哑。

我们转身离去。“等一下”，她说。她走到尸体前，用脚踩了踩，然后走回我身边，揽住我的胳膊，粲然一笑，泪痕依然，“好了，走吧！”

小兰工作的地方在城市另一边的商业区，想要徒步过去得花好几个小时。佳提议我们去搭地铁。“地铁？”我惊讶地看着她。“还不明白吗？也许只有怪物驾驶的地铁还在运行！”

“别胡说了！”她把一块口香糖放进嘴里，胸有成竹状：“所有地铁全停了。不过你别担心，我自有办法。”

我“哦”了一声，既然她这么肯定，那我也没什么可说的了。我们走到最近的地铁站。进站口铁门紧闭，一张老中医治疑难杂症的广告贴在上面。广告褐黄的纸边缘有人用黑色粗笔写了什么，字体歪歪扭扭，我凑上去看：

我咒你全家都得病！
如果没有对错
如果未来刻在你的额头

我拍打铁门，金属的撞击声在黑夜中显得十分响亮。佳佳斜眼瞧着我。“得叫售票员来开门！”我拿腔拿调地说。她推开我，冲我吐了个泡泡。泡泡“噗”地破了，一股子柠檬味道冲到我脸上。佳佳蹲下身，从挎包里掏出一把金光闪闪的钥匙插进锁孔，拧了拧。“咔哒”一声锁开了。她直起身把钥匙放回包里，做了个手势：“现在该你这位男士出马了。”

我上前拉起铁门。黑洞洞的通道出现在我们面前，台阶已破损不堪，遍地污渍。佳佳挽住我的胳膊，贴近我耳朵说："小心点儿。"台阶滑腻腻的，每迈一步都要非常小心。拐弯地方有滩血迹。我走到平台边缘张望下面，殷红血迹一直延伸到模糊黑暗的深处。我们对视一眼。"我们下去吧！"我小声道。她眼睛看着前方，从嗓子眼里憋出一声几乎听不见的"好"。

刚往下走了没几步，旁边的自动扶梯突然响了起来！我们立刻站住，大气不敢出，佳佳的指甲嵌入我的胳膊。我解下胸前的手电，颤抖着把它举高，照向下方的自动扶梯控制室。光线很暗，但我们还是能看清，那里什么也没有。佳佳忽然使劲拍了我两下。

有什么东西正随着扶梯的运动从下面升上来。我拿手电照过去。摇曳的光线中，一具无头躯体直立着，一只手还搭在扶手上。它越来越近，我们都不自觉地向后退了退。它从我们身边几米处掠过，衣服上的血迹似乎还未晾干。我们目送它升到扶梯顶端，消失了。接着传来"咚"的一声，在通道内久久回荡，扶梯也停了。

我转过头看佳佳，她的眼睛在黑暗中亮晶晶的。"你还好吧？"



我问。她点点头。我们小心地继续向台阶下面走，小心地避开血迹。

台阶底部躺着那具躯体的头。这是颗男子的头，泡在血污之中，双眼紧闭，面无表情。我弯下腰去仔细打量它。"天啊！"我不禁低呼。

"怎么了？"佳佳用手撑着我的肩膀看过来。

这是那个胆小没用的警察。他怎么跑这里来了？发生了什么？谁袭击了他？我张望通向站台的黑暗通道，那里有什么东西正在等着我们吗？

看来我们没有多少选择余地。我站起身，迈步向通道深处走去，佳佳跟在后面。我们的脚步声沉闷凝重。两旁的广告充满了莫明其妙的画面：一头猪把自己的后腿撕下来啃咬，文字说明是"保鲜牌猪肉！保证新鲜！"；无数灰色的尸体堆叠在一起，一个彩色的女人踩着它们走来，"我在×××学英语，我胜利了！"……

检票口贴着张告示：

> **接上级通知，从即日起凡头发长度超过10公分者不允许搭乘地铁！**
> **停止！**
> **地狱就在前面！停止！**

检票员小屋里的台子上放着把剃头推子，粘着毛发和血。我回头问佳佳："你的头发有多长？"

她铁青着脸推了我一把。我们走下最后的肮脏台阶，来到黑暗中破旧的站台上。手电光照射下，高大的立柱投出长长的影子，在空旷的空间里摇曳。我走到站台边缘，举起手电筒，小心往隧道里探头眺望，那边什么也没有。"你说的地铁什么时候能……"我突然住口。

对面墙壁的广告箱内，小兰巨大的脸忧郁地望着我。我向两旁望去。她在每个广告箱内看着我，神情无比忧郁。我跑到另一边的站台，她忧郁的脸无处不在。

我头晕目眩，靠在柱子上。这一切应该有个解释，这一切应该有个了断。我已经无法承受，马上就要崩溃。我跌坐到地上。佳佳走过来，靠着我坐下："你会找到她的。"

我看看手中沾满血污的菜刀。它还要砍倒多少怪物才能把我领到她身边？

佳佳把我揽在怀里，那么温暖的怀里。她光滑的头发擦着我的脸。"你相信命运吗？"她问。

我摇头。"你和她是命里注定要在一起的，我相信没有任何力量能分开你们。"她的声音毫无感情，仿佛说着毫不相干的人："无论发生什么事，你都应该去拥抱她。"我只能抱紧身边的这个女孩。"其实"，她的语气犹豫起来，"是我最先注意到你的。我姐太幸运了。"

她的唠唠叨叨让我抬起头，看着这个十分美丽的女孩。她的影子遮住了小兰忧郁的脸。

什么地方传来轻微的鼾声。我俩一跃而起，循声找去。一个老人倒在不远处的站台上，没有血迹。这是个乞丐，乞讨用的帽子放在他头边，里面只有一张皇家公园的门票，副券已撕去。"谁这么无聊地给他一张废票？"我嘀咕道。佳佳弯下身拾起那张门票，翻来覆去地看了看："给他票的人确实很无聊。"她的脸在手电照射下僵硬，无表情。

"他睡得真香。"我仔细看着乞丐的脸。那是张肮脏残破的脸，有几处伤口已结疤；半长的头发纠缠在一起，盖住了半张脸。

"我们叫醒他吧！"佳佳站起身踢了乞丐一脚。

"你干吗？"我大声喝问。她没理我，又用力踢了乞丐两下。我冲上去拉住她，她转头瞪了我一眼。那一瞬间的眼神充满愤怒、幽怨和其他什么我说不上来的感情。我忽然觉得她变得很陌生。但很快，她的眼神就恢复了正常。地上的乞丐翻了个身，睁开眼睛："你们小两口儿烦不烦？"

"你怎么睡在这里？到处都是怪物！电梯那里有个死人！"我语无伦次地说。

"这个世界本来就到处都是怪物，本来就一直在死人，有什么可奇怪的？"他坐起来，挠挠头，又闻闻自己的手指。

是他疯了，还是我瞎了？

"我们要去金利大厦，你知道地铁还有吗？"我不想继续纠缠。

"你要去找小兰？"他突然说。

我一时不知该怎么回答。这个乞丐怎么知道她的名字？他到底是谁？"我劝你别去了，她不会见你的。"他把手伸到衣内搓着。佳佳在旁边一言不发。

"你是谁？"我冷冷地问。

"这你就别管了，反正你和她之间已经没戏了。"他又指指佳佳，"还有你旁边这个烂货，我劝你离她远点儿……要不，把她给我算了！哈哈！"

佳佳站在那里，紧咬下唇，眼含泪水。我怒火上冲，揪住他的衣领："少跟我这胡说八道！你以为你是谁？"

"那你以为我是谁？你又以为自己是谁？"他笑嘻嘻地说。我愣了一下，拎刀的手直抖。

"小兰死了。"他清楚地说，"小兰已经死了。"

我一刀砍在他头上。刀口深深切入他的前额，骨头破碎的声音清晰可闻。他身体巨震，血从各个地方喷涌而出。我试图拔出刀，他的双手突然紧紧抓我的手腕。"你……"他嘶哑地喊道，"你……"我猛地甩脱他的手，拎着刀站起来。

他嚎叫着向佳佳爬去，她向后猛退几步。我抓住他的一条腿向后拉，他使劲想挣脱，我拼命抓住。很快，他平静下来，躺在那里哼哼。我放开他的腿，走过去搂住佳佳，她把头埋在

我的胸口。我们站在那里看着这个乞丐慢慢死去。他不出声了。

"他死了。"我说，还不能相信自己刚刚杀死了一个人，这太超现实了……可，现在，什么又是现实呢？佳佳从我怀里出来，看看地上的尸体："你做得对。"

我轻叹一声："什么对？我以为我只会杀怪物，可这是个人。"

"你怎么知道他不是怪物？怪物都长相狰狞吗？长着人脸、说人话的就肯定不是怪物吗？"

她说得对，我现在已经无法区分人和怪物了，只要阻止我的，无论什么，都是怪物。这是命运吗？我是不是该相信命运了？

"我们继续等地铁？"我问。

"哦，我从没说过我们需要等。"她拉着我的手走向站台边缘，然后跳了下去。我们沿着铁轨跑进黑暗幽深的隧道。很快，我看到在前方，一列地铁列车静静地停着。我有种奇怪的感觉，好像它一直在那里窥伺我们、等待我们。我看着它从一个朦胧的影子变成表情严肃的车头。

我们跑过去，佳佳放开我的手，一头钻进驾驶室。"你会开？"我仰头问。

"你想先看我的驾照还是先找姐姐？"她面露不悦。我也爬进驾驶室。她专注地在驾驶台上鼓捣着。不一会，列车发出巨大的轰鸣，车头灯也亮了。"前方到站是……"喇叭响了起来。她按个按钮，它安静了。

我们出发了。

沿途经过的所有车站都黑乎乎的，只有车头灯刺破黑暗，给那里带去短暂的光明。偶尔，有什么东西在站台上蠕动。有一次，一个怪物呆呆站在站台边缘看着我们，列车经过时它离我们只有1米之遥。在那目光接触的瞬间，我似乎看到它眼神中有种莫名的表情。佳佳一直沉默着。

终于，我们到达目的地。这里的站台十分凌乱，报刊摊被推倒，杂志报纸扔得到处都是。我们小心翼翼走出站台，来到通向地面的楼梯下。

这里很奇怪。周围东西颜色都有些不对，我停步看了半天才意识到原因是什么。这是白天光线照射下的颜色。我兴奋地拉着佳佳跑上楼梯，来到地面上。

久违了的白天。我们慢慢走出地铁入口，来到人行道上，周围大雾弥漫。我从未见过这么浓的雾，几米之外就什么也看不见了。金利大厦就在不远处，我们手拉手向那里走去。奇怪的感觉萦绕在心头，我也不知是怎么回事。

世界变了，到处是怪物，到处是尸体、鲜血。我杀了无数怪物，杀了人。小兰不知下落。整个城市空荡荡的。我和小兰的妹妹牵着手走在一起，却这样自然。

我在一种懵懂的状态中走着，直到金利大厦的门出现在面前。

放开佳佳的手，我过去推开门。大堂里干干净净，同样空无一人。我们走到电梯前，按动按钮，门后传来电机运转的声音。天亮了，我就要见到她了。她现在还好吗？我们能逃出这个诡异的世界吗？这一切都将结束吗？佳佳挽住我的胳膊，我们互相看了看。她粲然一笑；我豪气顿生，前面无论发生什么、无论有什么，都不能阻挡我！

电梯门开了。我们进去，按了18层的按钮，电梯开始上升。我把菜刀在裤子上抹了抹。"胡图……"有声音叫。我看看佳佳，她也同我一样迷惑。"胡图……"那声音轻轻地，在我耳边的空气中萦绕。是电梯里的通话器。我凑上去："喂？"

没有回答。我拍拍它，又问了一声，还是没有回答。电梯到18层，门打开了，铺着地毯的楼道出现在面前。我们走出电梯，身后的虚空中传来一声轻微的叹息。

门关上了。

我们沿曲曲折折的走廊来到小兰工作的公司。大玻璃门虚掩着，前台的桌子上放着一本杂志，上面有个吃了一半的苹果。走进办公区，每个隔断里都整整齐齐，好像正准备迎接领导的视察。我们径直走到小兰所在的隔断。

血。到处都是血。

殷红的血铺满了整张桌子，溅到椅子上，淌到地上，浸湿了地毯。小兰的一条围巾泡在血中，搭在桌子边上，还在滴着血。

我的头嗡地一下，两腿发软，扶住身边的东西。血滴嗒的声音雷鸣般响彻四周。"你别……"有声音说，有手搀住我。

我一屁股坐倒在地。一切的希望、一切的支撑都在这血红瞬间崩塌。我在旋转着下坠，直坠入世间最黑暗、最绝望的深渊。我将永在这恐怖的世界徘徊，成为一个整日呜咽的游魂，直到世界末日。

"你没事吧？"佳佳在我耳边轻柔地说。

我不理她。

"我觉得小兰还没死。"她说。

我还不理她。

"我们没见到尸体……而且，相信我，即使这世界上的人都死光了，她也不会死。"她还在说。

我抬头问："你什么意思？"

佳佳盯着我看了半天。"你到底什么意思！"我吼道。

"好吧。"她像是下了很大的决心，"不过你一定要相信我下面要说的话。"

"你说吧。"我的语气很平静。

她愣愣地向着窗外看了半天，才开口道："你从未见过我们的父母。我们也从未见过他们。我们7岁的时候，我们的母亲曾经来过一封信，说未来我们会碰上一个非常适合我们的男子，他将给我们姐妹俩带来幸福。"她顿了一下，意味深长地看了我一眼。

"不过她还警告说，有个仇人一直想破坏我们的幸福。但出于某种原因，他不能杀死我们，所以他准备杀死那个男子，让我们永远在残缺的生命中轮回。她甚至指明这事将在我姐姐24岁那年发生——你知道，就是今年。"

"为什么是我？"我问。

"这就是命运吧……"她有些出神，"所以我想，无论如何我姐姐不会死的，那个人要的是你，他是拿我姐姐当诱饵来抓你。"

我恍然大悟："这就是为什么你姐姐突然提出和我分手？"

"是"，她的目光中柔情万千，"我们都很爱你。"

"这个人是谁？这么恨你们？"

她轻轻笑了一声："我不知道怎么说……后来我们才知道，他就是我们的父亲。"

"啊！"我目瞪口呆。

"我们不知道在上一辈中发生了什么，但我们不想让那时的恩怨还在我们身上延续。"

我想了想，佳佳说的很有道理。照她的说法，小兰确实不会有危险。可她现在在哪儿？我刚想开口问，突然发现在佳佳身后，一个被开了膛的男人正摇摇晃晃走来。"闪开！"我大声道，一把推开她，站了起来。

那个人还在往前走，身上的肌肉一缕缕垂下，身后留下一条血路。我挥起菜刀砍去，被它用迅捷无比的手法抓住了手腕。我下意识地挥左拳打去，又被它抓住。这时我想起手枪还在身上，但苦于双手被制，无法掏枪。"佳佳！"我喊道。

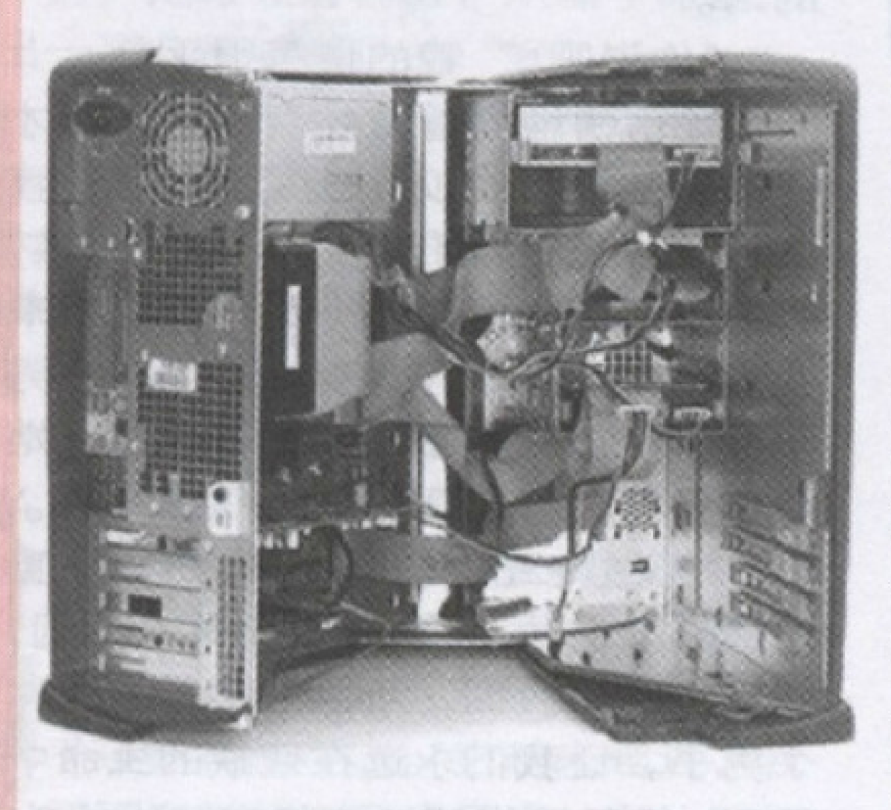
佳佳突然发出直刺耳膜的尖叫。

那人一下子将我抡了起来。我的身体在空中飞行了很长时间。

接着我就失去了知觉。**（未完待续）**

DELL™ 极速奔腾之旅

戴尔™ Dimension™ 8300高性能台式机



如果您追求终极的CPU速度，如果您渴望如电影般的视频效果，如果您梦想以易于承受的价位在第一时间享受最先进的技术，戴尔公司最新推出的Dimension™8300高性能台式机将是您最理想的选择。

作为戴尔面向个人用户及中小企业的高端机型，Dimension™8300拥有一颗强健的“心脏”。它采用速度高达3.0GHz的英特尔® 奔腾®4 处理器，采用超线程技术及800MHz的前端总线，以及全新英特尔875P芯片组，无论是运行大型3D游戏，还是执行各类复杂的办公应用，都可为用户带来前所未有的流畅、稳定的应用体验。与快速的CPU相匹配的是最高可达1GB的400MHz双通道DDR SDRAM内存和Serial-ATA 120GB的双硬盘驱动器设计（硬盘总容量可达240GB），为8300赋予了出色的数据传输速度和存储容量。

对于一台高端台式机来说，有了超前的运算性能，更需要一流的图形处理能力来锦上添花。为此，Dimension™8300支持多种先进的图形卡，能够满足用户进行视频编辑、高清晰图片处理、Web内容创建，或运行3D软件等各类需求。如果您是电脑游戏发烧友，对画面效果及速度有着苛刻的要求，8300可为您提供业界领先的ATI Radeon9800 PRO或Radeon 9800图形卡，以极为流畅的速度运行目前最尖端的电脑游戏，让您摆脱系统性能的束缚，尽情享受电脑游戏带来的无穷乐趣。而对于那些不需如此强大图形性能的用户，8300则提供了经济实惠的nVIDIA® GeForce™ 4 MX图形卡以供选择，从而进一步提升了系统的性价比。



随着数字摄像机、数码相机、MP3播放器、USB闪存等数字设备在现代家庭与企业中的应用越来越广，用户希望自己的电脑也能成为储存和处理各种数字信息的优秀帮手。Dimension™8300即是这样一个当之无愧的“数码中心”。8300采用可方便扩展的小型立式机箱，最多可支持两个内置光驱和两块内置硬盘。可以同时装载DVD－ROM和光盘刻录机上，烧录和创建自己的个性化光盘。系统还带有8个USB 2.0接口，其中两个位于机箱前端，可用于方便、迅捷地连接各种USB设备。此外，在Dimension™8300上，您还可以选择IEEE1394火线接口PCI转接卡，以搭配您相应的外设使用。

得益于戴尔特有的直销模式，Dimension™8300以合理的价格和一步到位的高端配置再次实现了戴尔“以优异价位为用户提供最新技术”的许诺。此外，戴尔履获殊荣的优异售后服务，更是彻底免除了用户的后顾之忧。对于期望高配置、高性价比的用户来说，戴尔Dimension™8300无疑堪称是今夏的最理想选择。





免费订购咨询:800-858-2229
网址:www.dell.com.cn

顶星超级“汉”系列i865PE主板 火爆上市

制造公司：深圳市顶星科技有限公司
产品类型：主板
上市日期：2003年5月
服务热线：0755-83411855
网址：www.topstarl.com

自从Intel在去年第4季度的Roadmap中披露了今天第2季度要发售支持800MHz FSB的新型芯片组后，整个IT界的瞩目焦点就一下子从845系列的Hyper-Threading跳转到了Springdale上。毕竟，新型的芯片组带来的性能提升相比较那普及应用现在看来还暂时有点遥远的超线程来说要现实的多了。从产品性能上来说，800MHz的FSB至少在最近几年内应该可完全应付整个硬件市场CPU外频的变动，再加上支持超线程技术，支持双通道DDR400内存,支持AGP 8×，支持Serial ATA硬盘、PAT内存优化模式，搭配ICH5- R 版本的南桥芯片，还具有RAID功能，所有这些强劲的性能，无不为Springdale系列芯片组主板的发布注入了强劲的活力，也使得DIYer们对它的期盼更加迫切。

如果说主板是一个代表高性能整合的载体的话，那么配件产品的性能提升则是带动芯片组不断发展的动力所在，不论是AGP 8×的显卡，还是800MHz前端总线的超线程CPU，甚至包括串行ATA硬盘，这些硬件产品的面市，也为865系列芯片组出场做足了准备。有了配件市场的撑腰，又有了VIA、SiS对前期市场的开拓，可以说Springdale的推出是一种必然。而这所有的这一切都集合在Intel的i865Chipset上了，相信这个新芯片组的发布必将是代表着一个新时代的到来。

深圳顶星科技在第一时间内同步推出基于Intel Springdale 865PE芯片组的主板——H-865PESL。之前顶星科技公司一直立足于渠道市场，并在渠道市场上以自己产品极高的性价比在用户中占有了极高的口碑，而针对相对份额来说并不少的DIY市场，随着基于i865高端芯片组产品的推出，主要面向DIY用户的“汉”系列主板必将在已经杀得腥风血雨的DIY主板市场掀起新的波澜，下面就让我们近距离走进这款号称性价比无敌的顶星H-865PESL主板，看看它究竟是怎样的一表人才吧。

顶星H-865PESL主板首次采用了标准的ATX规格金色PCB板，外表更显豪华尊贵，板形宽大，充分考虑到了i865PESL芯片组对稳定性的要求。从结构上看，它提供了6条PCI插槽、4条DIMM插槽、1个AGP插槽和8个支持USB 2.0的接口，完全满足用户的升级需求，主板还提供了高速的ATA100的IDE接口和串行硬盘接口。在特色上，顶星专为DIY用户设计的彩色插槽，让用户在安装时更加顺手，也真正印证了顶星一直倡导的口号“让我们的客户永远快乐”，当然，外表的东西是不足以说明问题的，接下来，就让我们走进它的内部，看看它的具体性能表现吧。

一、支持800MHz FSB，支持超线程技术

Intel将于在5月21推出800MHz FSB同时支持超线程技术的Pentium4 2.4G/2.6G/2.8G CPU。更高的FSB，更强劲的性能，虽然目前市场上基于超线程技术的配套工作还未能完全展开，但在Intel公司这面旗帜的带领下，相信超线程的普及不过是个时间问题罢了，从这点来看，推行800MHz的FSB势在必行。

二、Dual-Channel技术，支持DDR400内存

自Intel推出400/533MHz总线的CPU以后，内存带宽无法满足CPU所需要的带宽就一直困扰着爱好装机的DIYer们。通过简单的计算，我们可以知道，400MHz的Intel P4需要3.2GB/s的内存带宽，533MHz的P4则需要4.26GB/s，而800MHz的CPU带宽需求则达到了6.4G。内存的带宽可用以下的公式来计算：带宽＝内存总线位宽×内存频率/8，从公式中我们可很容易看出，要满足CPU需求的带宽，内存的频率至少也要达到前端总线的速度。而当今的845系列的芯片组在搭配P4的CPU时，所能支持的最大频率也只能是266MHz，这就造成了DIYer们的困惑。虽然Intel PC1066的RDRAM也能满足目前CPU对带宽的需求，但内存的延迟过高，导致它处理突发数据流的能力低下，更让人难以接受的却是它的价格太高了，远远超过了普通消费者所能承受的能力范围。而双通道内存则可轻松解决这一问题，在Dual-Channel模式下带宽高达6.4GB/s，彻底解决CPU所需带宽与内存提供的带宽间的矛盾，对整个系统的性能提升应当说作用是显而易见的。

三、支持AGP 8×显卡

所谓AGP图形端口是在PCI图形接口的基础上发展而来的。随着3D游戏的大型化，原来的PCI接口早已不堪重负。因此，针对3D图形处理而开发的高性能AGP接口标准得以浮出水面。最初AGP 2×的传输速度是133MHz，数据传输带宽最高达533MB/s，显存内的数据可以直接调入系统内存，从而减轻了显存的压力。AGP 4×在AGP 2×的基础上将数据带宽增加了一倍，最高带宽达到了1066MB/s，一直以来都在市场上独领风骚。但是，技术的发展及程序的日益复杂使得需要处理的数据越来越多，数据传输的瓶颈总是发生在AGP总线的带宽上，AGP 8×可将整个传输速度达到2.1GB/s，有效地解决了显存带宽瓶颈的问题，配合AGP 8×的显卡，相信H-865PESL将给你带来更强的视觉体验。

由于采用了微星自己开发的T.O.P Tech II超静音智能风扇散热系统，它不仅在同类显卡中工作噪声是最低的，而且还可以根据显示芯片负载的不同，动态地自动调节风扇转速。这样既可以获得高效的降温效果，又可以减少风扇的噪声，延长系统的使用寿命。



奇克今夏"双驹并驾"

制造公司：	深圳市奇克强实业有限公司
产品类型：	鼠标
上市日期：	2003年4月
服务热线：	0755-28112493
北京代理商电话：	010-62622348
网址：	www.chic.com.tw

硝烟弥漫的鼠标市场战火依然不断，各大厂商总是不知疲倦地推出新品用以满足消费者的口味。为了满足市场的各种需求，将鼠标的产品线层层细分。奇克科技光电赤驹-1813PW是针对更为广泛的普通消费人群而设计制造的光电鼠，也就是说，我们大家都能轻松地拥有它（全国统一的终端售价为68元）。在大家印象中奇克产品总是一贯性能优良做工精细，我想光电赤驹-1813PW也是很好地体现这一点的。

光电赤驹-1813PW专门为亚洲人设计，流线型的外观设计中就融合了人体工程学的考虑，其背部隆起的流线型曲线在使用中更贴合使用者的手掌，而呈半透明的鼠标底盘两侧采用内陷式设计，让拇指和小指得以很好的自然惯力，则可让我们的手指完全贴合左右按键，简直可以说是将手和鼠标融成了一体，当然就会更易掌握，使用舒适自然，长时间使用也不会感觉手腕疲累。移动中，柔和的红光从半透明的底壳透出，给人一种温馨而趣致的享受。

在功能上，光电赤驹-1813PW鼠标按键是采用三键式设计，也就是将第三键作为一个滚轮进行设计，定位非常灵巧准确，400dpi以上的分辨率完全能满足绝大多数的办公、游戏和网络浏览的应用，轻松享受自在移动的快乐。而且值得注意的，能清楚地感觉到明显层次感。其次，值得注意的是，如果安装了其所配带的驱动程式，可做第三键定义的滚轮多达57种功能设计，我们可按照自己的使用习惯，对鼠标进行可编程的快捷键设定。智能网络功能，使上网浏览、收发E-mail更为轻松快捷。人性化的关怀，在"奇克"产品上处处能得到体现。

其次，奇克此次新上市的还有一款分辨率为800dpi的"极速赤驹"光电鼠，2500/s的采样率，让你定位更准确，且玫瑰红与香槟色让你的桌面更加写意，市场售价仅需98元。此外，有消息报道，奇克近期内会对"光电赤驹"与"极速赤驹"两个系列产品进行促销活动，有兴趣的朋友到电脑城去看看吧，说不定将有意想不到的收获！



买XFX 5200显卡还送NVIDIA精品T-shirt

XFX的PV-T34K显卡正在举行促销活动，凡购买XFX GeForce FX 5200 64MB版本或128MB版本的用户都将送一件精美的NVIDIA T-shirt。PV-T34K采用GeForce FX 5200（NV34）芯，分为64M/128M DDR两个版本，价格为599/699元。FX 5200属于面对主流市场的GeForce显卡，其硬件支持DX9，对普通消费者工作和游戏的需要绰绰有余。

这款XFX显卡配备了DVI数字接口、S-Video TV Out接口以及15针VGA视频输出端口，并且随包装提供了额外的视频线和丰富的软件。XFX GeForce FX5200 128MB版本采用了质量优异的三星4ns 128MB DDR显存。显卡的工作频率为250/400MHz（核心/显存），支持AGP 8×。整张板卡采用深蓝色基板，8个三星4ns DDR显存，总容量是128MB。显卡主芯片没有采用风扇主动散热，而是仅仅使用了一个散热片，对于NV34来说已经是够用了。根据实际使用测试来看，显卡本身的发热量并不大，不使用风扇也同时可以避免噪声的问题，而且不会因为风扇寿命问题而烧坏显卡主芯片。

XFX GeForce FX有着无可比拟的先进技术，包括：

1.超强的NVIDIA GeForce FX GPU
带来了空前的3D图形性能，开创了图形和游戏的新纪元。

2.CineFX引擎
透过先进的顶点与像素着色功能，让震撼而复杂的特殊效果美梦成真。

3.高精确度绘图
支持FP16和FP32模式，提供128位色彩来满足实现真正录影棚级品质色彩的需要。

4.DVC 3.0数字振动控制技术
可使用户数字调节色彩控制，改善工作区间的采光效果，以便在所有环境下均能获得准确、明亮的色彩。

5.nView多显示技术
nView硬件和软件技术组合给多显示屏幕功能带来了最大的灵活性，并且为最终用户提供了前所未有的桌面控制功能。

6.符合AGP 3.0规范
支持高速AGP 8×图形总线带宽，向下兼容AGP 4×。

7.最佳化Microsoft DirectX 9.0和OpenGL 1.4
为新一代的交互式电脑游戏加上了新的动力，带来实时的电影效果般的渲染质量。

XFX的背景非常悠远，其主板、显示卡在欧美、日本市场等相当有名。而在欧洲这样极其注重品质的市场上，XFX科技的NVIDIA显示卡更是到了产销量第3名的地位，成为NVIDIA的合作联盟伙伴之一，也是NVIDIA在亚太地区除台湾省以外的惟一方案提供者。其地位对于NVIDIA来说举足轻重。有宽带的朋友可欣赏一下XFX在美国的网站：
http://www.xfxforce.com。



遥控无极限

——微星FX5200阿修罗显卡带遥控功能

作为NVIDIA的金牌合作伙伴，微星科技是国内率先推出基于FX5200的显示卡的少数厂商之一。而与市面上千篇一律的FX5200的显卡，微星的这片显卡加入了微星独家研发的遥控功能。有了这个功能，广大玩家可以摆脱鼠标和键盘的束缚，舒舒服服的躺在床上遥控DVD，音乐等多媒体功能的播放。

此片显卡的型号为FX5200-TDR8X128D，采用nVidia最新的GeForce FX5200显示芯片，配备三星的8M*16 -4ns 128MB DDR显存。FX5200采用了与GeForce FX5800系列相同的CineFX渲染引擎，所以同样具备了电影级的画面效果和DirectX 9.0的完整支持，而只是将渲染管线由原来的8条缩减为4条，并且下调了核心频率。并且将显存改为了普通的DDR显存，所以在成本和工艺难度上都下降了不少。作为市面上低价位的提供电影级效果显卡之一，FX5200会成为不少入门级用户的首选图形加速卡。此外，它还支持视频输出（S端子，和复合端子）及DVI数字输出界面。



除了以上这些普遍的规格之外，微星的这块FX5200-TDR8X128D拥有独一无二的遥控功能和T.O.P TechⅡ超静音智能风扇散热系统。

此片显卡附加了一块遥控信号接收控制芯片，通过增强视频端口上的信号接受器，将控制信号输入这块芯片，然后通过显卡实现对软件的控制。MSI Media Center DeluxeⅡ就是这个可被遥控的软件，这个软件几乎整合了所有的家庭多媒体功能，比如，看DVD，听CD，MP3，观看数码照片，遥控打开游戏程序等功能，如果配合微星的TV@nywhere 电视卡，还可以实现遥控收看或录制电视节目。有了这个功能，无论是老人还是小孩都可以非常轻松地使用电脑，享受电脑所带来得无穷乐趣了。



由于采用了微星自己开发的T.O.P TechⅡ超静音智能风扇散热系统，它不仅在工作噪音上在同类显卡中是最低的，而且还可以根据显示芯片负载的不同，动态地自动调节风扇转速。这样即可以获得高效的降温效果，又可以减少风扇的噪音，延长系统的使用寿命。

制造公司：	微星科技
产品类型：	显卡
上市日期：	2003年5月
服务热线：	021-52402018
参考价格：	RMB1100元
网址：	www.microstar.com.cn

请参见以下表格：

智能风扇模式	转速	静音(分贝)	热阻	与其它NV34显卡的散热效能比较(摄式度)
增强3D模式	6500	26.5	0.9	-7.68
3D模式	5000	28.6	1.12	-5.568
增强2D模式	4200	15.2	1.23	-4.512
2D模式	3000	8	1.52	-1.728

8db, -1.7280C @ 2D 模式;
15.2db, -4.5120C @ 2D>650C 模式
18.6db, -5.570C @ 3D 模式;
26.5db, -7.680C @ >1000C 模式

目前这块显卡的报价为1100元。

拇指族的航海梦

——《手机大航海》AtoZ

"风在空中一直绕，云像以前一样高，那些天使和海盗，渐渐老渐渐忘了"

如果你渴望成为纵横四海遍游五洲的夺宝奇兵，如果你梦想做个威风八面的海盗或海盗婆，再或者是富可敌国的贵族商人、以剿灭海盗为乐的赏金猎人，不妨跟我进入《手机大航海》——手机网络游戏中的神奇之地……

Arming（装备）：兵器店和防具店都是买卖装备的地方。城市级别太低的话高级装备不会出现，购买合心意的装备有时是要碰运气的。每人身上只能装备一件兵器和一件防具，如果你买了新的，店铺会把你的旧装备折价收走。

Bank（银行）：在银行可以贷款。官阶越高，能贷的款越多。至于还款，嗯……好像没有听说过。

City（城市）：一个城市如果落入商人的囊中就是商埠，被海盗占领就变成匪巢。商埠会给商人提供许多便利，而匪巢正好相反。大航海的世界中有100多座城市，每座城市都有港口、医院、装备店、事务所、集市、武馆、酒馆、银行、船厂和王宫。

Divorce（离婚）：异性玩家可以在游戏中结婚。能结婚当然也能离婚，不过一夜夫妻百日恩……咳咳，还是考虑仔细点吧。

Economy（经济）：每座城市都允许投资，随着城市总资产的增长，城市级别也会提高。高级别的城市会出现高质量的商品、武器、防具和舰船。投资者也能从所投资的城市获得利益。

Free-trade（自由贸易）：质量越好的商品，离出产地越远，出售地物价指数越高，就越能卖好价钱。

Gang War（打群架）：如果你是商会或匪帮的成员，有难时可以找同伴帮忙；如果双方都找来同伴帮忙的话，就会出现打群架的热闹场面。

Hospital（医院）：救治伤兵的地方，服务当然不会是免费的啦。

INP（物价指数）：每座城市都有物价指数，在城市投资会短时间内提高它的物价指数。

Joy（喜悦）：产生这种感觉的原因有多种，譬如说刚刚洗劫过一条大商船。

Kleptomaniac（盗窃癖者）：看，还看！说的就是你，谁让你喜欢做海盗！

Log（航行日志）：别忘了记录下你的航海日志，可能会有意外的惊喜哟！

Martial Art（武艺）：在武馆你可跟别的玩家比武，积累战斗经验，提升战斗级别。战斗级别高了，才能使用高级装备，在海战中战无不胜。

Navigation（航海）：游戏中，航海是不需要花费时间的，航海距离只受你的航海级别、舰船级别和补给费用限制。航海会增加航海经验值，航海经验积累会增加航海级别。航海级别高的玩家可以驾驶高级的舰船，也能更自由地航行。如果你的航海级别和舰船级别都足够的话，你也可直航，即一步跨越几个港口，前提是经过的港口你都曾到过，但同样的距离，直航获得的航海经验值会比连续航行少得多。

Office（事务所）：领任务的地方，完成任务会获得报酬。任务完成不了的话可以取消，但取消任务是会掉声望的，所以一定要谨慎哦。

Pub（酒馆）：水手最爱扎堆的地方。把要说的话贴到留言版上，其他人到了这家酒馆都能看到。还可以买彩票，买中了1赔1000哦！

Quantity（数量）：购买货物的数量是由船的积载量决定的，每艘船最多只能装3种。

Renown（名声）：有很多事件会影响声望值，例如投资涨声望、抢劫商人降声望。每个玩家做什么事情是不受限制的，商人或海盗都是别人对你的看法。如果你的声望值为正，那你就是商人，声望值为负就是海盗。

Supply（补给）：舰船每经过一个港口都要补给，费用视水手数而定。如果钱不足以支付补给费用，就会滞留在港口。

Throw up the Sponge（投降）：如果实在打不过，投降不失为一种降低损失的好办法。虽然面子上不好看，但损失比打败仗要小些。

Unite（联合）：你可建立或者加入商会或匪帮，人多力量大，力量大地盘就大！

Victory or Defeat（胜负）：海战除了要比双方玩家的战斗等级之外，还要跟双方舰船的级别和水手数量有关。舰船每次被炮火击中都会损失船员，船员全部损失意味着战斗失败。战败方不仅会被战胜方抢走一部分现金，还得掏钱付医疗费抢救伤员。

Wag one's Chin（聊天）：在116 006后面连上用户号就成了你的聊天号，别人向你的聊天号发短信就可以跟你聊天。你只会看到对方的聊天号，看不到对方真实的手机号码。

X factor（未知数）：下一个港口，下一个任务，下一次海战，下一个宝物，统统都是未知数，游戏的乐趣也就在此吧！

Yield（收获）：除了游戏带给你的乐趣，你可能还有意外的收获哟！关键是速度……

Zap（攻击）：海战和单挑都会提升你的战斗经验和级别，战斗级别越高，则攻击力和防御力就越高。玩家可向同一港口的其它舰船发起进攻。但如果向商人挑起战斗是会降低声望的。









制作公司：台湾雷爵
发行/代理：赛维创世
产品类型：可爱型MMRPG
上市日期：2003年6月（公开测试）
服务热线：010-88392744
网址：www.goth.com.cn

Q类网游大作《童话》正式登陆大陆了，赛维创世宣布4月27号《童话》大陆内测开跑咯，让我们现在就进去感受童话中的真真切切的故事，寻找我们心中的童话吧。

如入幻境的童话世界



童话王国里居住着许许多多童话世界里的人物，白雪公主、卖火柴的小女孩、灰姑娘、小木偶、巫婆联盟、后母联盟。

然而时代的进步改变了一切，孩子们不再轻易相信传说中的故事，开始怀疑故事里的角色为什么那么笨、童话人物是不是真的存在？一些比较没有名气的童话角色和故事，因为不再有人相信，渐渐地从童话王国里消失了。王国里剩下的人们开始担心害怕起来，如果人们不再相信童话，那么随着时间的流逝，总有一天童话王国会完全消失的。这个问题实在太严重，童话王国里的角色决定要开个会议来想出解决的办法。

童话王国的居民为了让童话世界能继续存在下去，决定让人们来到童话王国，参与童话人物的生活，体验所有的童话。而这个故事，就在人类来到童话王国以后开始。

多元化的职业和法术系统

童话分人类、精灵和矮人3个种族。根据不同的种族，人物的初始能力也会有所不同。人类的能力比较平均，精灵的魅力和法力都比较高，矮人则是以力量和运气见长，如何调配人物属性，选择适当的职业是对你游戏经验的一种挑战哦！

童话有3个职业：士兵、旅人和修士，下面又各自设立分支细致的职业系统。

士兵：刀战士、剑战士、斧战士。

旅人：武斗家、幻兽师、商人。

修士：僧侣、法师、光之信徒、之信徒。

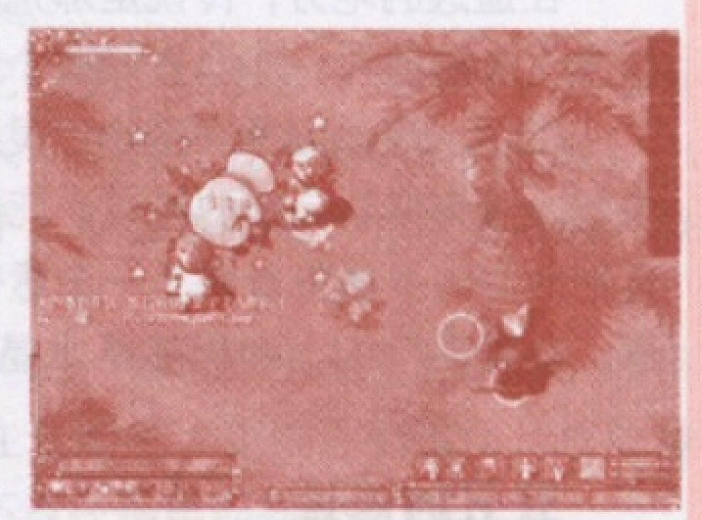
各新手村的市镇中心的见习指导员以协助你加入见习职业，成为见习旅人、见习修士或见习士兵之一，同时并学会该见习职业的基本技能。

人物升10级后，就可以就职正式职业了，以学习更多很酷很炫的特殊技能。这时你才有游历童话王国的实力哦。

童话共分7种属性共39种的法术，每种属性有相生相克的关系，并根据不同职业和对每种属性神殿的信仰度来决定你是否能学习某一种法术。

独特的回合战斗和属性信仰

童话的战斗采取的是日式游戏中常见的踩地雷加回合制，在野外进入战斗后会有一定的时间供玩家选择自己要进行的动作，然后根据自己和敌人的敏捷决定出手顺序。所以在游戏中敏捷这个属性很重要哦，先发制人嘛。



游戏有信仰属性哦，所有的技能都需要学习必须成为该项魔法的神明的信徒才可以学到，法术的学习除了跟技能有关之外，法术本身的效果会跟施法者的智能、对该神明的虔诚度和法术熟练度有关，而对该神明的虔诚度则跟祈祷、完成神殿托付的任务有关。所以你选职业前先要确定自己喜欢的信仰，然后多多做任务，信仰高了，魔法才能发挥最大威力的。

独创的幻兽兽化系统

幻兽在童话里是最独特的，它们可以根据主人的需要幻化成各种形态，在战斗中以各种幻化状态，协助主人获得胜利。

不过，取得新的幻兽后，首先应该提高和该幻兽之间的亲和度，否则不但幻兽的功能会受到限制，而且还可能在战斗中不听指挥，甚至目露凶光地反过来攻击你。

种类繁多的工作技能

在童话里，无论你是法师还是士兵都可以学习任何工作技能，并且没有数量限制。但专注于一种或少数工作才是正道哦。

工作技能分类

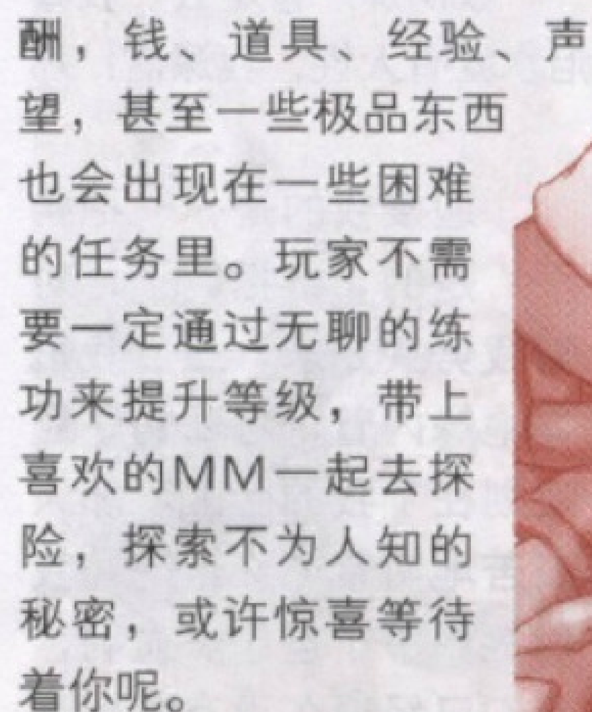
生产系：伐木、狩猎、挖矿、采集、钓鱼、农事。

制造系：冶炼、刀类武器、斧类武器、剑类武器、盾牌制作、烹饪、镶嵌、衣袍制作、皮甲制作、盔甲制作、棒类武器、头盔制作、帽类制作、手套制作、鞋类制作、研磨、纺织、酿酒、调配。

游戏里高等级以后的装备都是要自己亲手制造的，看着穿在身上自己亲手做的防具，一定会很有成就感吧？

丰富的任务系统贯穿游戏

游戏最突出的就数任务了。从新手任务，转职任务，到各个城市都有大大小小的任务等待着你去做，只要你有声望，有一定的等级，童话世界里的NPC永远都是对你微笑的。





每个任务都有相应的报酬，钱、道具、经验、声望，甚至一些极品东西也会出现在一些困难的任务里。玩家不需要一定通过无聊的练功来提升等级，带上喜欢的MM一起去探险，探索不为人知的秘密，或许惊喜等待着你呢。



亡灵的诉说

在遥远的地方，传说是那荒废之都。有一个连鸟儿都不愿意飞去的地方，那地方却有个好听的名字——水晶洞穴。

传说，那地方是许多的亡灵所最后聚集的地方。在他们生前，没有得到公正的待遇，死后怨气冲天。神为之震惊，遂把他们的灵魂安置在了一个透彻刺骨而又纯洁无暇的空间里，来安抚他们，那里就是水晶洞穴。

丑丑的诉说

丑丑是我的名字。可我难看么？不！一个英雄并不是要容貌来决定的。英雄，所具备的是宽广的胸怀，高强的武艺和仁慈的心。生前的我，具备了这一切，当然，我也有大家所期望的英俊的脸。

不知道多久以前的我，是名战士，一名执行国家最高行政任务的战士，我时时为我的部队感到自豪，我愿意为我的国家牺牲一切。那天的到来，是很突然的，长官走进来给我一项特别任务：炸毁一座城市。因为那城市已经被怪博士的病毒糟蹋得只剩下了疯狂的魔鬼，因为那些人已不能再叫人了。

我接受了任务。服从命令是军人的天职。那城市该不该销毁我不去多想，因为那是长官的事情，而我，要做的只是服从和百分百的完成。

带着最新式的炸弹和信心我进入了那城市。我看到了什么？暗无天日的城市，已经被药物变成怪物的市民，他们都张着血红的眼睛，带着麻木的笑向我走来，一群人，一步步慢慢地走来……

这就是我的敌人？我一时无法接受把活生生的人变成粉末的事实，我试着与他们沟通，我试着唤醒他们，可面对我的仍旧是血红的眼和麻木的笑……他们也有亲人，他们也有子女，他们也是人……我犹豫了，虽然那炸弹可以叫他们在瞬间成为粉末，可我，没有扔下炸弹。

我试着对他们微笑，来打消他们的敌意。终于，在那群人里有一个嘶哑的声音说“小伙子，这不是你来的地方。你走吧。这里已经是魔鬼的领地了！”我向那声音走去，我看到了那眼睛里闪耀的泪，只要有泪水就有人性，我深信！那说话的变异人也向我走来……

迎接我的是，一把钩子！是的，一把钩子，对着我劈头划来，虽然我机警地躲闪着，可那钩子还是划在了我的脸上。那人痛苦地叫着“你走吧！我们控制不了自己。血啊，我们已经很久没有吃到血了”，这时我发现，我已经被许多变异人围在了中间，他们互相践踏着，恶毒地咒骂着，只为了我脸上流出的鲜血……他们真的已经不是人了。

我飞跃而起，扔下了炸弹。我知道，那些生命从此不会存在。而我，也被耀眼的光芒刺伤了眼睛，晕厥了过去。

再醒来，是躺在我们部队的医院里。我知道我没死，因为阵阵的疼痛告诉了我，医生护士来来回回的，并没有注意到我。我努力地活动着裹满纱布的脸，终于叫嘴巴发出了一点声音：“长官……”有人听到了我的声音，因为我看到有几个白色的人影向我跑来，可我又一次陷进了昏迷。

“你得醒来！你是个军人”，我到现在也不知道是什么动力又一次把我叫醒，并且敦促我配合治疗。因为那莫名的仁慈使我英俊的脸上多了几道伤疤，牵扯了五官，使我变得狰狞可怕；而迟扔的炸弹也炸伤了我的手掌，原本应该是手的地方，现在是利刃。我退役了。因为我不能再去执行任何任务了。从前的战士变成了一个丑陋而怪异的人。每当我默默地走在路上时，总会有人好奇地盯着我看并向我吐着唾沫，喊着：看啊，这个丑陋的人。

丑陋的人，我并不在乎，我也不在乎他们喊我丑丑。可我在乎他们说我曾经是个犯人、曾经是个恶魔。终于有一天，在一座城市里公认的二流子喊了我“丑八怪！杀人狂”后，我真的疯狂了，我挥动我的手臂想要警告他，可我忘记了，我的手已经是夺命的刀，一个本不该死的人死在了我的手里。

从此，我更加沉默。人们更加怕我也恨我。他们费尽心机想杀了我，我冷笑，何必这么费力呢？最能杀了我的就是他们的不理解。

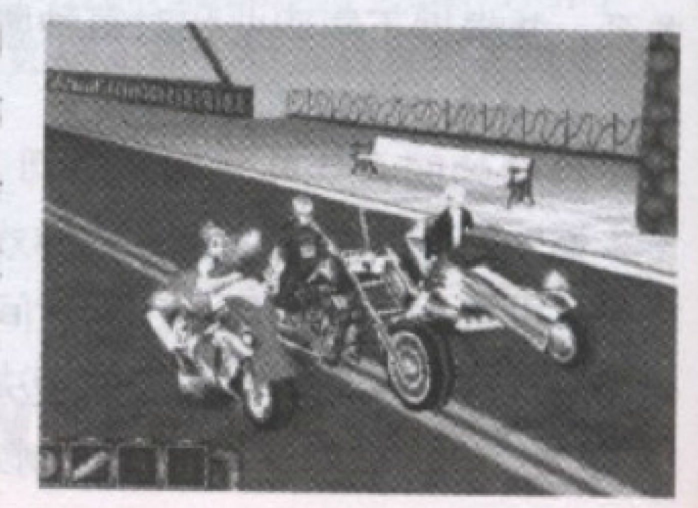
在一个晴朗的晚上，我安静地走进了药店。那里胖胖的老板娘温和地笑着给了我断肠的药。我知道她也希望我死，我确实死了。一个不被人理解的英灵啊，就是我。

我的亡灵日夜在诉说、在哭泣、在哀告，神听到了，他把我的灵放在了这剔透的地方，以告慰我不安的灵魂。

巴图鲁的诉说

我是巴图鲁，从前生活在茫茫的大熊山谷，那里有我热爱的父母和我深深爱着的拉姆。

那时，我是部落里最勇敢的武士。人们除了尊敬伟大的酋长，就是尊敬我巨斧巴图鲁了。我力大无穷，我保卫着部落的安全不被外敌来犯。酋长很信任我，给了我至高的荣耀，可随便出入



他的帐篷，这叫我犯了致命的也是我绝不后悔的错，我爱上了美丽的拉姆。

拉姆是酋长的侍女。可大家都知道，她不仅是侍女。酋长视她如女儿，只等着酋长的大儿子成年，他们就要成亲。可拉姆的美丽没人可以抵挡，那蜜糖色的皮肤、水般流动的眼眸、银铃般动听的嗓音，最叫人动心的还有她那天使般仁慈的心，拉姆甚至不忍心踩死一只咬坏了她花环的虫儿。

那些日子，我恍如在梦中。我天天不自觉地去酋长的帐篷，我的眼睛也不自觉地跟随着拉姆的身影转动。

有一天，酋长外出巡视，我抱住了拉姆，疯狂地对她说出了我的爱怜，我甚至取下了我族人给我的最高的荣誉——3根做为勇士象征的头饰羽毛送给她。我看出了她的惊慌、她的躲闪，可我也看到了她对我的爱慕，因为她虽然没有接受我的礼物，却送了我她最珍贵的礼物——少女的初吻。

既然爱了，就不可收拾。我们每天悄悄地约会。我知道她将来是要嫁给少主，可她不爱他，她爱的是我。于是我计划带着美丽的拉姆出逃。

爱情是掩饰不住的。没用多久，伟大的酋长就发现了这一切。暴怒的酋长把我们召集在一起，咆哮着要惩罚我们。我们跪下领罪，愿意接受任何处罚，只是不要叫我们分开。

酋长狂笑着应允了。

咒语过后，我们昏迷了。再次醒来是在风景如画的遗忘森林，在那霭霭的温泉边，我看到了自己遭咒后的样子，一个两腿行走的怪兽，也看到了拉姆的样子，酋长用一张山猫皮裹住了她美丽的容颜，令她永远不得舒展。

悲痛的拉姆哀哀欲绝，她不想我看到她的样子。她躲进了密密的竹林间，拉姆啊，她哪里知道我并不是只爱她的容貌，更爱的是她纯洁的如玉般无暇的心。

我日夜寻找着，呼唤着，顺着她的足迹。

当我找到她时是一个黄昏，我听到了猎手们狩猎时集合发出的尖利的哨音，那说明他们遇到了麻烦。我跟随着猎手们看到了拉姆，她惊慌着、撕咬着、躲闪着，而猎手们以为发现了新的兽种，仍旧无情地追杀着她。

我愤怒了，冲了上去。我虽然成了怪物，可依然还是巴图鲁，还是勇士。我要保护我心爱的人。

遇到了袭击的猎手们并没有乱了阵脚，他们很快就转向来一起对付我，因为他们发现我才是真正强大的敌人。那些文明人对着我发起了猛烈的攻击，刀砍、剑刺和拳头的冲击。渐渐地，我觉得生命在离我而去，可我为了叫拉姆远逃继续和他们厮杀着，可我错了。

在一把锋利的刀砍进了我的身体时，我听到了撕心的喊叫，那是拉姆，她冲了过来，扑在了我的怀里，任刀砍剑刺，她死在了我的身前。我看着那些猎手贪婪地争抢着拉姆遗落的首饰，用了最后的力气，将手中的斧子投向了猎手中叫喊的最猖獗的那个，他连喊都没一声，就死掉了。我，紧紧地抱着拉姆的身体，也随她而去了。

我们都不知道错在了哪里。我们的亡灵天天哭泣，天天诉说。终于，天上的神叫我们来到这水晶洞穴，这个纯洁的可以和我们的灵魂相媲美的地方生活。

在这里，我们虽然改变不了酋长的恶咒，可我们可以相爱地生活在一起，这样，我们也就满足了。

酋长的诉说

在那富饶的大熊山谷，生长着我可爱的子民。他们世代生活在我的庇护下，我在他们心里，已经是个半神的酋长。

我自己知道，我不是什么神灵。我之所以这么强大，是因为我手里的邪灵权杖，一旦权杖离手，那我也就是一名很普通的大熊土著人。

我爱他们，我也严厉地责罚他们。我不容许他们在我眼皮下犯些许的错误，就好像父亲对儿子的疼爱，是从不放在嘴里而在心上的。

在有无数的外来人进入我的土地烧杀抢掠时，我震惊地发现，我最信任的勇士——巴图鲁居然爱上了拉姆，并要带她私奔。

平时，也许我可以原谅他们。可这时，我做不到，在大敌当前，作为部落第一勇士的巴图鲁，想到的不是部落不是族人，而是小小的爱情，这叫我既失望又愤怒。

我狠狠地惩戒了他们。我把他们变成一对怪兽去叫千人追杀万人咒骂。可在做完了这一切之后，我并没感到惩罚后的欣喜，而是颓然坐下，感到无限懊恼。

可我没有更多的时间去懊恼他们。因为族人来报，那些外来人又在大肆屠杀我的牛和我那些可怜的没有丝毫抵抗能力的族人。

愤怒的我到了战场。他们看到了我威严的容颜，稍微瑟缩了一下，可反应过后对我更加无礼地侵犯。我怒吼着举起了权杖，召唤出火精灵来吞噬他们，可他们仿佛是杀不尽的，倒下了一批又出现了一批，就好像草原部落那里传说的蝗虫源源不绝。

虽然我是个伟大的酋长，可我毕竟不是神。我老了，在他们没有尽头的进攻下，我倒下了……

死后，我的亡灵顺着神的指引到了水晶洞穴。我看到了依偎在一起的巴图鲁和拉姆。亡灵是没有法术的，我无奈地看着他们现在的样子，甚至不敢叫他们看到我，虽然我知道他们心里并没有恨我，他们把服从和尊敬我已经当做了习惯。

我恳求神，把我放在另外的一层水晶洞穴，叫我独自反悔。在可能的时候，我会和我的勇士和他的爱妻生活在一起的。



做一个成功的命运商人

超炫丽3G网络游戏 W.Y.D

制作公司：JOYIMPACT
发行／代理：欢乐数码
产品类型：3DMMORPG
服务热线：028-84399455
网址：www.wydcn.com

相信每个玩家在玩一款网络游戏时都会遇到除了升级之外的另一个问题——赚钱！没钱不仅你连基本的药水和装备都买不起，更别提偶尔还梦想着拿点什么极品武器什么的。钱的重要性相信所有人都明白。在《命运》中，大家同样也要面对这个问题，作为一个成功的命运商人，呵呵，什么叫成功，也就是有个上亿的命运币和仓库里数目可观的龙，HOHO……当然这都是正当劳动所得哦。我的等级？100级黑魔！（台下的听众群情激动起来，仿佛看到了自己美好的将来……）

现在就介绍一下我做为成功的命运商人的经验。其实成功的商人，无非就是低买高卖、囤积居奇、巧舌如簧……HOHO，为了我的小命赶紧进入主题。



首先，了解市场行情是做成功的命运商人的基础，每天我都会花一定时间来关注《命运》主页，了解最新活动，还要进游戏看看各服物价行情。什么？关注主页和赚钱有什么联系？这个你就不懂了，主页上的信息多了！比如看看新推出什么任务，活动啊，有什么物品需求会急剧上升，还有那些新出现的物品什么用途啊，怎么获得……这些都很重要！

关系到物品价格的未来走势。那么还是让我们来看看几个实例吧。

记忆宝石事件。地宫新版推出时，记忆宝石的出现，很多人都不知道怎么用，我的第一反应是上主页看消息，发现没有相关介绍，马上问客服（HOHO……把我的秘密都说出来啦！），这样我就差不多第一时间知道了记忆宝石的用途，还有……最重要的——到哪买记忆宝石！原来是皇宫！打开地图，看清路线，出发了，经过漫长的旅途（从阿泽兰到皇宫），躲过怪兽的层层追杀（什么？没这么夸张吧？没错，那时我才80级魔法精灵，路上的怪都可以秒杀我），终于到达皇宫，一看价格，记忆宝石5W/1，记忆位置传送卷5000/1，把我的400W现金，马上全部买进记忆宝石和卷。飞回城里卖开了，当时我的售价是记忆宝石25W/1，附送一个卷，同时我还要教买家怎么用。怎么样服务周到吧，那时卖记忆宝石的也有其他人，不过因为我附送卷，并教他们使用，所以我就小赚了那么一笔！大概有500W。

蓝宝石事件。当最初蓝宝石出现时，大家都不知道有什么用途，问客服说只是卖钱而已，卖到商店是100W，不会吧？但在初期由于游戏有个小小的Bug，蓝宝石卖到商店实际只有10W，而不是显示的100W。所以大多数人对蓝宝石都不是很关注，但我一直比较注意关于蓝宝石的消息，后来听说这个Bug改过来了，真正卖100W，我马上就以低价15W～30W从一些不了解行情的玩家手中买到了几颗蓝宝石，不过我还是没有把蓝宝石卖出去。经验告诉我，游戏中蓝宝石一定还会推出其它用途！先留着，在期间我因为资金短缺卖掉1只命运天龙，1300W。接下来王国系统披风的推出，需要一定的蓝宝石加入王国，这让一些不是很了解条件的高级玩家疯狂收集蓝宝石，蓝宝石价格一路上涨到了200W，而从主页上明确得知，王国系统披风除了对蓝宝石有一定要求外，还有等级限制225级！天啊！哪里会有这么多高级的玩家，所以我断定很多玩家不知道等级限制，盲目购买蓝宝石，等一段时间后蓝宝石的需求肯定会下降，价格也会随之下落，所以我当机立断将手中所有蓝宝石以200W/1的价格全部出手，果然，仅一天之后，当那些高级玩家了解225级的等级限制之后，大多都失望而回，蓝宝石价格又回落到110W/1左右了！

在这里我给大家还透露一个消息，蓝宝石的新用途：在王国学传送技能需要一定数量的蓝宝石！战魂版的洗属性点也需要蓝宝石！怎么样，抓住你手中的蓝宝石，看好时机把它们卖出去吧！好了，说到这里你肯定明白经常上主页的重要性了吧！

接着谈谈了解市场行情，做个成功的商人，了解物品的市场行情非常重要，当然游戏里的各种物品多如牛毛，你是不可能一一了解的，让我们把目光放在龙、蓝宝石、龙珠、氟石、一些稀有的首饰和极品装备上吧！有空时睁大你的眼睛，看清楚那些挂机出售的货物吧。

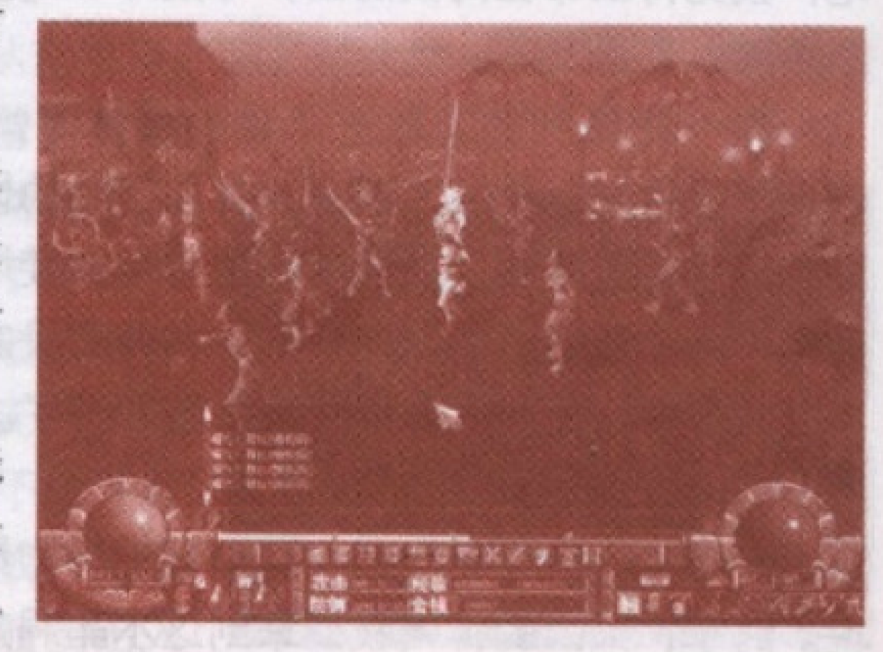
当然做为商人，首先你必须要有一些基本条件：

1.足够的资金，什么，你没钱？没钱怎么做商人啊！不管你是借、偷、抢、骗，都要弄到一笔不小的资金。

2.勇气和胆识。你必须具有过人的胆识，能在你看到有玩家以120W/1的价格卖出蓝宝石时把它买下，当然在后来你会以更高的价格卖出。你必须有足够的勇气，当你看到记忆宝石5W/1时，毫不犹豫地买下50颗，不管能不能全部卖出，抓紧时间，厚着脸皮，用你的如簧之舌，说服那些围在你身边的人以20W/1买下20颗，因为你告诉他，到其它服他可以卖到30W/1，你只是没时间去！

3.你一定要有亏本的心理准备。不要为某次投机失败而沮丧，因为失败是成功它“老木”！

4.足够的在线时间，时间就是金钱的道理，我没必





要再罗嗦了。

5.开个小号挂机卖东西。为了不对你的升级造成太大影响，加上你的仓库容量有限，建议你开个小号挂机卖东西。

6.老练的经商之道，你必须学会老练地和别人讨价还价，为赚到更多的Money而努力。当然你还必须具有足够的专业知识，知道什么是极品，什么是垃圾。同时你也要留下好名声，把那些属性一般的装备，还有那些低级的小极品慷慨送人吧，没必要浪费太多时间去卖它们。

好了，具备这些商人的基本条件之后，你就是个见习商人了，努力做个成功的商人吧！当然仅仅这些还不够，让我再来介绍一些更好的经验：

1.建立商人同盟。和一些经常卖东西的玩家保持联系，了解当前的行情，统一商品的物价，不至于造成恶意降价竞争，还可互相交换物品，得到一些好东西。

2.交易系的猎人。猎人的交易技能可以较高的价格将商品卖到商店，因此有必要认识几个高级的交易系猎人。你的资金和物品，加上她的技能，合作将获得更大的收益，当然如果你有时间，最好自己练个交易系的猎人。

3.加入战盟。加入一个有实力的战盟不仅可免费得到一些其他人用不了的好东东，还可以替战盟出售公共物品，从中获得一部分收益。

4.建立自己的商盟。当你有了足够的资金和等级之后，可考虑自己建一个战盟，专门经商。其好处显而易见，不仅可以招入更多志同道合的人加盟，还可留给其他玩家一个深刻的影响，便于以后经商。HOHO，偶还有一个雄心壮志，在建立自己的商盟之后，在游戏里开个当铺，专门典当其他玩家的物品，并考虑以抵押贷款的方式借给急需用钱的玩家！呵呵……





制作公司：JOWOOD
代理/发行：光谱博硕
游戏类型：策略
发行日期：2003年5月
电话：010-62969069/70/71/72
网址：www.ttime.com.cn

《文化2》是一款版图横跨全世界，结合城市经营与角色扮演元素的策略仿真游戏。除了经营类游戏首重的生产与建设两大游戏架构，更加入了角色互动元素。玩家将扮演英雄柏嘉尼，从故乡出发并展开一段段充满惊奇与冒险的奇幻之旅，你将在每个新踏上的国度落地生根，建立自己的村庄，为每个村民指派不同的职业，为他们拟定生涯规划，并看着他们与心爱的人结婚生子共组家庭。你的人民会从不同的工作累积工作经验，中途还可为他们转职，挑战更高阶的职业；村庄的进步与繁荣，决定于你如何指派人民从事各类型的工作，当人民的工作经验越丰富，你便能生产越多样化的物品与盖出越高级的建筑物。在每一关卡剧情中，你将会遭遇到不同的部落民族以及各式各样的角色人物，你可与他们交谈、进行贸易，甚至征服他们成为统治者，你的任何一个决定都能影响整个剧情的走向与结果。整体而言，《文化2》以角色扮演为骨架、城市经营为血肉，将这两大元素融恰地结合在一起，是近期能让喜爱策略模拟的玩家眼睛为之一亮的游戏。正如游戏企划Thomas Friedmann所说：我们一直想做出一款游戏同时让玩家享受角色扮演的乐趣以及经营建设的成就感，《文化2》的完成让我们做到了。

强调角色元素的高度互动

在大部分的经营模拟游戏中，玩家一开始努力搭盖建筑、设法建立完美的经济生态圈，每栋建筑与工人各司其职，然后将完成的产品送出建筑外，如此周而复始地运作着，城市的繁荣便接踵而至。然而，在《文化2》里，强调的不只是建筑与生产而已，除了关卡模式的RPG剧情元素之外，更重视的是“人”这个元素。《文化2》里的每个人物角色都有属于自己的名字（你也可以帮他们重新命名哦），并且需要睡眠、饮食、娱乐、社交以及信仰，有自己的生命值、体力值、活力值、社交行动力与信仰度，并且每个人都不会是凭空而来的（比如建一栋一级住宅就会自动生出10位村民？），必须是彼此情投意合的一男一女结为伴侣共组家庭之后，才有办法为村庄带来新生命的诞生，你还可指定让孕妇生男或生女！游戏中也赋予你很高的权利，如果你指派任务给村庄的每个人，规定每个人在一定时间内都得穿上一双鞋子，然后你就会看到他们开始不计一切代价地为自己找鞋子穿哟！



为了切实掌控人民的思考和行为，你可锁定任何一位人进行观察，指定他从事行走、饮食、睡眠、交谈、祈祷等动作，甚至叫他去攻击身旁的动物或是其他村民，只是要小心引发村民的不满而造成冲突。只要你喜欢，可分配给每个角色不同的工具、鞋子、运输工具（像是手推车、牛车或船只），并在每间住宅里布置家具与厨具，让每位家庭主妇加入生产阵营。对于《文化2》里的每个人物角色，你拥有相当高的操控权，但他们仍然有足够的空间发展出属于自己的特性，比如，你可以指定一个人去找个伴侣共组家庭，但是他（她）有权利决定自己的结婚对象哦！



让人民累积工作经验、有计划地培育专业人才

《文化2》里的每个人都是独一无二的个体，一开始预设的职业都是平民，与其说是平民，倒不如说是无业游民，他们会在村庄里闲晃，与其他村民闲聊八卦，你可指派他（她）一个特定的职业，让他（她）的生活过得更有意义，像是专门采集木头的伐木工或是搭建房舍的建筑工人，这一点彻底地颠覆了一般经营模拟游戏里，玩家在经营面板中直接分配工人数给某种职业的管理模式。《文化2》让玩家与每个人更直接的接触与互动，你可看着你指派就职的人对一份工作从生涩到熟悉，甚至成为专业人才，与他（她）分享成长的喜悦。

《文化2》的职业系统是有阶层性的树状组织，一个从未有过任何职业经验的人民只能从一些较基本的农耕、捕鱼、打猎或采集工作做起，慢慢累积该领域的工作经验后，才能进一步挑战更进阶的职业。所以，如果要有效率地培养每一领域的专业人才，就尽量让每个人专攻同一领域的职业，才能在最快的时间内到达该领域的顶尖，否则每跨一次领域都得重头做起哦。

在游戏中建立起的社会架构是由社会里人民目前所习得的职业技能来决定的。比如，在游戏的开端，你无法建设烘焙坊，因为要建设烘焙坊的前提是村庄里必须有碾磨工人的工作经验达到10以上，但要有碾磨工人，得先成为农夫并累积农耕方面的工作经验达到10以上才行，所以，一切的一切，得先从建造一座农场，让村民成为农夫累积农耕经验开始。《文化2》的社会就是采取这样的成长机制。不过，学校的建立，可省去你许多麻烦，让你的村庄更快速地发展。因为，在学校里，人民可以习得他本身没有的职业技能，立刻跳级挑战新的职业，不过，前提在于村庄里有其他人拥有该项职业技能才行，否则，谁来当老师呢？



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

安东尼澳ATA耳机系列

耳机系列产品			
产品名称	型号	零售价	说明
耳塞机	1241	38．00	橘黄色外壳 1.5米导线镀金插头
耳塞机	1233	58．00	果绿色外壳 1.5米导线镀金插头
耳塞机	1185	65．00	磨沙暗绿外壳 1.5米导线镀金插头
耳塞机	HH22	78．00	可调节耳挂机附加皮革袋1.5米导线镀金插头
耳塞机	EH21	75．00	淡兰色半透明外壳1米+0.4米导线镀金插头
颈式耳机	EH61	78．00	轻便型特细可拆卸，耳塞，耳机两用导线1.5米镀金迷你插头
耳塞机	EH20	88．00	线控0.4米短线，附增1米加长线镀金插头
头戴式	LH15	51．00	运动轻便型1.5米导线随心换彩壳
头戴式	CH13	75．00	随心换彩壳可折叠2米导线镀金插头
头戴式	CH19	88．00	数码音响喇叭2米导线
耳罩式	HH20	108．00	耳夹式运动型前卫闪灯2米导线，附增电池
颈戴式	NH26	128．00	数码音响喇叭随心换彩壳音控旋扭附赠2米导线
耳机	CH67	148．00	自由翻转180度耳罩可折叠2米导线镀金插头
耳机	CH72	220．00	随心换彩壳可折叠
耳机	HF80	320．00	超大专业级喇叭4米超长耳机导线镀金插头生态学设计天鹅绒耳垫
耳麦系列			
头戴	MH15	85.00	单线接驳，轻便自如万能调节式麦克风支臂高清晰麦克风全方位接听
单边头戴	MH56	108.00	纤细时尚麦克风设计左右耳均可佩带2米导线皮质耳垫

单边头戴	MHE3	151.00	颈后佩带设计万能调节式麦克风支臂高清晰麦克风全方位接听
头戴	MH68	170.00	超重低音喇叭高清晰麦克风万能调节式麦克风支臂
调频收音耳机	RH30	210.00	FM电台自动搜索可外接音源优质高保真立体声喇叭附带天线
高频无线	1210	535.00	100米无线传输
高级颈带式耳麦	MH36	166.00	*新品
高级数码耳麦	MH77	298.00	*新品
高级数码耳麦	1219K	258.00	*新品
耳寒机	EH31	98.00	快扣式设计，左右耳成为绝好拍档。软胶耳垫
耳塞机	EH41	84.00	金属护壳喇叭，超软件硅胶
耳挂式式耳机	HH41	175.00	在线音量控制，后载式导线设计
耳挂式耳机	HH51	179.00	顶线数码音效，在线音量控制，后载式导线设计
颈带式耳机	NH27	149.00	双重佩戴式（耳挂式、颈带式），可替换彩壳
分体式设计数码相机	DC20	350.00	分体式设计，可作为独立的摄像头使用，可动手调焦，拍摄远近物体，自动拍摄功能，高低双解像模式，容量大，最多可拍摄209张照片附送：图像软件USB连接线相机包电池
大手2+2		38元	
大手决战双雄		28元	
大手小旋风		28元	
大手黑旋风		45元	
大手玩霸		75元	
大手 300A		45元	
大手双打王		65元	

请从当地邮局汇款邮购，每套需加 5 元回邮费，北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱(100089)　　收 款 人：晶合邮购中心

咨询电话：010-82634107　82634092　　E-mail：post@jhpop.com

广　告　索　引

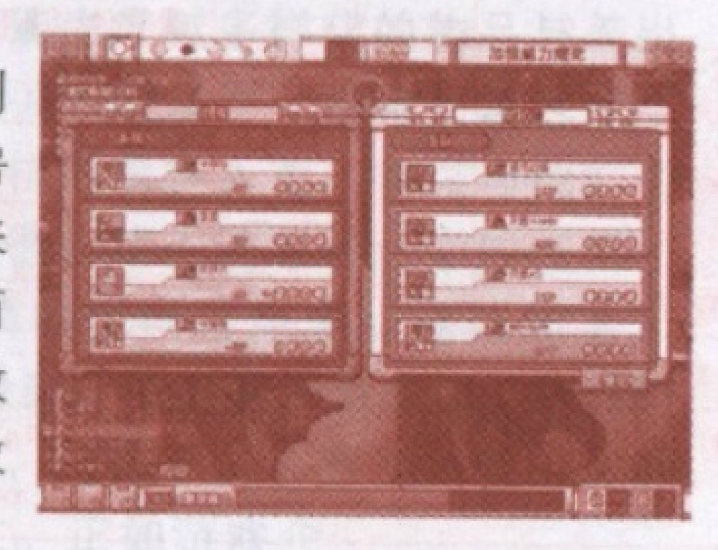


制作公司：韩国SOFTNYX公司
发行／代理：上海兆鸿科技
产品类型：休闲射击
上市日期：2003年4月25内测开始
服务热线：021-63343930
网址：www.tankbb.com

《坦克宝贝》是由上海兆鸿所代理的一款对战式的休闲娱乐游戏，游戏的方法相当简单：只要5个按钮就可以玩游戏了，用上下键移动坦克的炮管射击角度，左右键可操纵坦克移动，空格键则是发射炮弹，按得越久累积的力道就越强，就可以射击得更远。

《坦克宝贝》自从4月25日开始内测以来，就受到很多玩家的喜爱，游戏轻松的风格和可爱的人物、坦克，以及各式各样的风格独具的装备道具，都让玩家们爱不释手，每个玩家都可依自己的喜好打扮自己，快乐上战场！

作战规则及奖励说明



在游戏中作战的规则很简单，只要建立一个房间，就可以让其他玩家来玩。每个战役里分为两队，每队最少1人，总人数最少2人，最多8人，人数必须要偶数才可以开打。只要一方达到获胜的条件，就可取得胜利，累积游戏中的坦克币G币，并能在每场游戏中取得经验值P值，累积一定的经验值就可取得不同的级别，每个不同的级别都代表你的战功。

除了级别之外，上海兆鸿也针对不同的级别玩家设立了不同的服务器，避免产生“老手欺负新手”的情况发生，也让玩家能和程度相差不多的玩家一同作战，体会每场战役里紧张刺激的对战气氛，真正了解《坦克宝贝》游戏中的乐趣。

上海兆鸿为了体恤新来乍到的玩家，还特别开设了新手区。在新手区的玩家里并没有风向、风力的影响，让新玩家可很快上手，不会因为风力影响而一直打不中目标，更能体会游戏的乐趣。

此外累积到一定级别的玩家还可成立战队，招募自己的组员，率领自己的团队，下战书给其它战队，享受截然不同的团队作战。上海兆鸿还将陆续开放不同的功能，让高级别的玩家拥有更多的乐趣！

为了提高游戏中的趣味性，《坦克宝贝》设计了4种模式，包含一般模式、双车模式、生命模式、宝贝模式。每种模式都有不同的获胜条件，不是只有双方打来打去的方式，多种对战模式更增加了游戏的多变性。

一般模式



一般模式即是单纯的双方对战，每名玩家只能选取一部坦克，并挑选你所需要的道具再进入战斗，你可以将一方的坦克完全击毁或击落，就可以取得战斗的胜利。一般模式当中，你所能使用的坦克和地形是影响战役的重要原因，不同的坦克在不同的地形可以发挥的战力不同，而在游戏房间里购置的道具也是影响战果的重要因素。

在《坦克宝贝》里，购买道具是不需要使用金币的，这是为了体谅一些初学者的设计，在游戏中使用道具所扣除的是下一次射击的延迟时间值，所以每次道具的使用都可能会影响结果，像”克隆双发”的威力虽然大，但所消耗的延时也长，如果没有把握命中的话，可能会让你的对手连续行动两个回合，得不偿失哦。

一般模式玩家只能挑选一部坦克，掌握道具的使用是致胜的重要关键。

双车模式

双车模式和一般模式几乎完全一样，但在双车模式当中，你可挑选两部坦克进入对战。在游戏当中只要轮到你的回合，就可任意切换两部坦克，可同时利用两部坦克不同的特性、炮弹，变换不同的攻击组合，提供不同的战略，让你有完全不同的作战策略，采用双车模式有以下的好处：

一、增加胜率

由于两部坦克的血量不是共享的，所以当你面临濒死情况时，可以马上呼叫另一部坦克上战场，可以再承受伤害，增加胜利的几率。更换坦克不像使用道具一样会延迟时间，马上就可继续作战，让你有逆转战局的机会，如果你的坦克是属于生物坦克，还可慢慢地恢复血量哦。

二、发挥加值战力

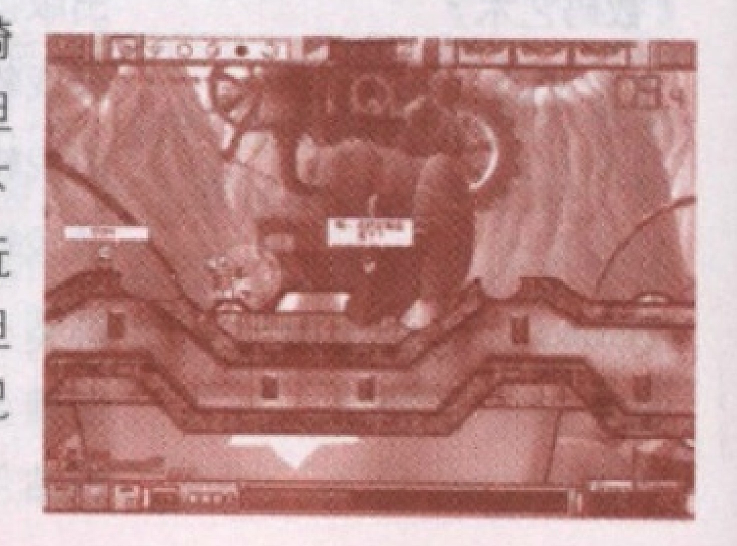
由于《坦克宝贝》里每一部坦克的特性都不同，不论是对地形的破坏，还是在某些地形下的发挥能力的不同，透过更换不同的坦克，就能在合适的情况下给予敌人最大的伤害。例如很多玩家选择大脚和金甲的组合，通过大脚将敌人打入坑洞内，然后再使用金甲的SS炮，快速取得胜利。

三、地形作战

因为《坦克宝贝》里每部坦克的射击角度都不同，在被对手射中时，常常会因为地形被破坏，而造成炮管角度的不同，有些坦克会因此无法射击到对手，这时可以更换坦克，利用另一部坦克的大范围角度，或许可以轻易命中对手。

四、有更多的机会选择隐藏坦克

在《坦克宝贝》里有两部攻击力强大的隐藏坦克，就是受到许多玩家喜爱的”骑士”及”火龙”，这两种坦克必须要选择随机的情况下才会出现，但并不是每位玩家都能熟练地操作每部坦克，所以采用随机的情况下，失败的几率也很高。





童话
FAIRYLAND
火爆公测
6月进行中
《童话》是写出来的
也是玩出来的！
糖果山
虹城
南绿野
凤梨山
害怕峡谷
矮人山
沈睡村
挑战你最强悍的敌人
结交你最亲密的伙伴
寻找你最心爱的公主
体验你最辉煌的时刻
培养你最极品的宠物
www.goth.com.cn
研发
地址：北京市海淀区甘家口大厦802室　邮编：100037　电话：010-88392748
传真：010-88392622　客服：010-88392744　邮件：kefu@cwaygame.com.cn



病毒变异

——谈宽带时代的盗版

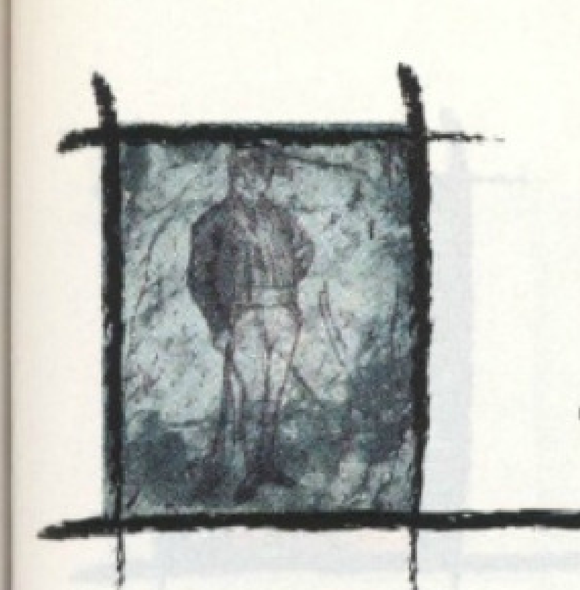
■本刊记者 生铁/狂人

当你对一件事拿不定主意时，总免不了想起动画片中的人物——手里捏着一朵花，边扯花瓣边念叨着："她爱我？她不爱我？她……"

最近一次看到盗版，是在我的小外甥家。他在电话里信誓旦旦地说他买了一套正版的《魔兽争霸Ⅲ》，但就是运行不了。我到他家后——果然不出所料，那是一套包装精美的伪正版游戏。笔者又一次对舆论的力量感到质疑。几年来揭露和声讨盗版游戏的声势一浪接一浪，但盗版游戏却是女大十八变——盗版游戏是否有真正消失的一天呢？难道在"正版游戏"的概念消逝之前盗版一定会像它的影子一样继续生存下去么？能把一个人的影子从他身上彻底割裂开么？存在这种理论上的可能性么？



这样华丽的图案终有一天会成为历史？



一

究竟什么是盗版？

这是一个正常人首先会问的问题。我买了非正式出版的游戏，或者，只是借来玩了玩别人买的盗版游戏，这也算是盗版行为么？答案是肯定的。

软件盗版的定义通常为：以牟利为目的，修改、制作、销售、使用未经授权软件的行为。它是一种侵犯他人知识产权的违法行为。

盗版行为在中国的PC应用领域中的渗透已达到了一种无以复加的地步。在世界诸多权威商业机构的调查数据中，中国的盗版软件使用率始终在95%以上，居于全球领先地位。在产权保护方面则比同等发展水平的国家要低。

“盗版在中国的发展”这一命题中包含着几个重要的内涵。

一、文化产品具有无限可复制性。

二、有益和有害的思辩。盗版软件极大地提高了中国计算机用户的“见识”，使他们在电脑应用和娱乐方面的见识不输给发达国家的个人用户，但这对行业的长远发展毫无作用并且有巨大伤害。

三、仿制方式背后隐藏着的本质。软件与硬件的最大区别是什么？是无形和有形。“假冒伪劣商品”，其实最要命的就是一个“劣”字。假、冒、伪其实都无妨，劣才是盗仿者的死穴。硬件也有“盗版”，但它无法像盗版软件那样普及，原因就是它的科技成分也包含了看得见摸得着的硬件部分，因而其假货无法根治“劣”字。而软件则不同。它的科技成分都隐藏在看不见摸不着的程序中，而程序是需要载体来传播的，它可以是软盘、光盘、硬盘、闪盘……甚至网络。另外你又如何定义软件的“劣”？是它的载体劣？是它的包装劣，还是它本身劣？只要载体的质量能得到起码的保证（这不难），难道盗版游戏会比正版游戏的画面粗糙不成？

第四点随之而来，一旦载体也相对虚幻，看不见摸不着了，会发生什么情况？

实际上，能让传统盗版行业坐收渔利的原因，不过是延续长久以来的“偷抢别人的产品，然后贱卖”的典型黑帮赢利思路，在20世纪初的美国，意大利黑手党就是这样做食品和其它生意的。但你想过没有——能让老百姓来蜂拥抢购他们的贱卖食品物资的一个重要前提是——香肠和大衣不会从自家的下水道或马桶的水眼里钻出来！如果会的话，那黑手党徒就只能把那些抢来的东西自己吃掉。这不是纯属空想么？你可能不禁会问。

可空想就在宽带网络时代成了现实。香肠当然不会从下水道里冒出来，但一款精美的游戏却能通过网线一点一点地完美漂亮地像大卫·科波菲尔的魔术那样凭空出现在你的硬盘里。

数据交流的瓶颈一旦突破，将产生什么样的后果？

玩家谈宽带网络时代的盗版游戏

以下是一些玩家的看法：

●这个话题太老生常谈了吧？我很早就在下载游戏和应用软件了，这是一件正常的事，别告诉我你从没用过FlashGet和FlashFXP！

●宽带下载游戏为什么也要和盗版扯上关系？这是一种网络共享精神啊！首先我没去盗版商贩那里买盗版盘，其次如果你硬要说盗版商卖的游戏也是从网上下载的，那DivX格式的电影呢？

●我没研究过法律问题，但宽带下载游戏，只要不是厂商允许的，也应该是盗版。但这些毕竟离我太遥远了，谁家没有几盘盗版游戏？以我个人力量也改变不了这一切。这是一个社会问题，不是说靠呼吁大家提高觉悟就能办到的。

（更多的玩家则以沉默来表示他们对这一问题的冷淡态度……）



二

近两年来，玩家们可能对以下的一幕并不陌生。

在你经常浏览的游戏下载论坛中往往会看到这种情况：一款被玩家们焦急等待了很久的游戏大作上市了。在它上市之前，玩家们通常是聚在论坛里讨论该游戏的最新消息聊以自慰。但在该游戏公布上市的同一天（甚至更早），论坛里马上会有人抢先发布消息，说自己下载到这款游戏了！于是论坛里的众人立刻回帖询问下载地址，另一些人也在及时交流盗版光盘在各地的上市信息。如果是热门游戏，这样的询问贴会在一周的时间里成为论坛里的主要内容。而从第二天开始，报告已下载到游戏、开始讨论游戏第一观感的玩家陆续多起来。从第三天开始，你才能在论坛里了解到各主要城市盗版光盘的上市情况。

据记者所知道的确凿消息是，国内最核心的几个拥有ODAY权限的下载网站的核心领导者，他们从国外ODAY得到游戏破解版的时间可能还要早得多。有时得到一款游戏破解版后整整一周才被站长放进内部的FTP中供权限用户下载。为什么会这样呢？除了可能受到盗版光盘生产商的要求外，有时国内的正版游戏厂商也会与其达成某种协商，通过妥协的方式来争取正版游戏那可怜的三五天的提前面世期。

在这一司空见惯的网络现象中，宽带与光盘这两种载体在传播速度上进行了一番较量。宽带是胜利者。而对于正版游戏厂商而言，可怕的还不只是它的速度，还有它尚未发挥出的力量……

根据CNNIC截止到2003年1月的统计数据，中国上网用户总数5910万，专线上网用户数2023万，拨号上网用户数4080万，ISDN上网用户数432万，宽带上网用户数660万。而在其2002年1月发布的统计数据中，中国上网用户只有约3370万人，其中专线上网的用户人数为672万。

一年之中全国上网用户增长率超过了50%。而配合CNNIC在2003年的另一组调查数据，你会清楚地看到宽带网络未来蕴涵着的可怕力量：在国内用户经常使用的网络服务中，软件上传或下载服务的使用率高达45.3%，而参与BBS论坛、社区、讨论组等的人数达到总人数的18.9%。

5910万人×45.3%＝多少人？

其实，无论是盗版软件还是ODAY组织的诞生始终与网络有着不可分的联系。但是，惟有宽带时代到来之后，盗版才获得了新的载体。如果说传统盗版行业是靠“偷抢＋贱卖”的方式赚钱，那么宽带时代的盗版又是什么样的呢？偷抢之后去分发给穷人，这算什么？劫富济贫么？“共享精神”是宽带下载的一块含情脉脉的遮羞布，它使盗版多了一层暧昧的色彩，但遮羞布后面的本质，与印尼暴徒哄抢华人商店的行为又有什么区别？

发行商谈宽带网络时代的盗版游戏

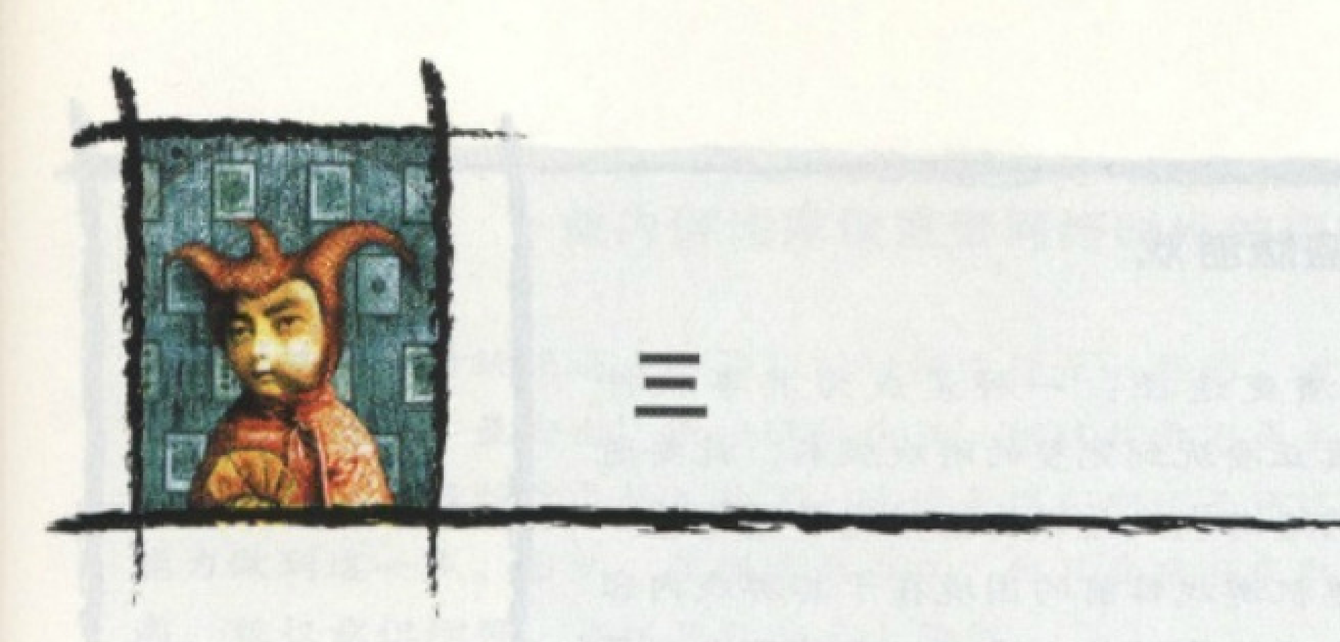
寰宇之星总经理傅世华：

宽带网络对盗版游戏造成的影响已是不争的事实。目前就台湾省而言，盗版游戏的生意越来越不好做，原有的几家较大规模的盗版商都将主要精力投入到做音像制品（主要以电影为主）的盗版中去。单机游戏本身的不景气是主要的原因之一，但宽带网络下载盗版游戏也对传统盗版商构成了很大的打击。

但宽带网的普及就一定会使正版单机游戏的市场份额消失么？答案是否定的。研究盗版问题不能忽略其与大众消费能力之间的关系。国外的研究证明，如果（正版）娱乐性消费品单价在个人收入的5%以下，用户就愿意购买正版。这时的娱乐产品就能符合大众的追求品牌和完善服务的消费意识，人们不再认为这种消费是一种浪费，而是一种享受。所以现在的单机游戏发行商应将自己的产品定位在有消费能力、对内容和品质有一定追求的用户身上。

能否压制甚至杜绝宽带下载游戏，要看政府的管理力度。从去年5月1日开始，台湾省内版权部门对这方面的管理力度加大了，情节严重者会被判刑。

盗版将来还会继续存在下去，即使在美国和日本，目前也有20%～30%的盗版率。它牵扯到国民的消费力、消费意识和产品本身内容上的改变，是个大话题。



●**宽带盗版的提供者**

在宽带网络普及之前，国内的盗版行业内还曾有过一次不大不小的变革，那就是1999年国内某盗版商引入的光盘刻录塔制作技术。它的盗版制作速度大大超过了压盘厂的生产线，其制作时间和制作成本大大降低。之后各地有能力得到软件源的盗版商纷纷安装低成本的光盘刻录塔。这次变更导致了广东垄断盗版游戏业的格局不复存在。

不过刻录光盘的出现并没有对传统盗版行业构成太大的威胁，因为它的质量不稳定，得不到玩家的认可，上层盗版商也很快对自己出品的光盘采用了防盗技术。

但宽带下载可使盗版摆脱这种江湖味道和罪恶感。它看起来是纯洁的。

最初在国内只有很少的人可通过宽带网从国外下载游戏。而能进入国外0DAY组织的一般分为3类人：1.具备破解能力的技术迷恋者；2.原始程序的提供者。游戏开发公司的成员、最先拿到产品的零售商或为写攻略而提前拿到完整版游戏的媒体从业者，他们都有可能成为0DAY组织的秘密提供者；3.能提供足够网络空间的人，大容量主机的拥有者。

谈到宽带，中国南方的宽带普及较早，普及程度较高，最早接触0DAY组织的国内成员来自台湾省、香港和广东省的一些年轻的计算机爱好者。2001和2002年，是国内宽带普及迅猛发展的两年，更多的人拥有了宽带，并逐渐学会利用宽带网下载网络上的许多东西。

与此同时，很多下载网站悄悄出现。比较有影响的下载站的站长通常在电信工作，或为地方信息港（即地方电信部门的门户网站）承包某一频道的建设。当时许多地方的信息港都是将频道外包出去做的。可以说这种下载网站也是政府上网带来的一种副产品。这些信息港并不以赢利为目的，他们所要求的只是访问量，而并不在乎给你多少服务器空间和带宽。

当然也有少数人是自己花钱租用服务器做下载站的。所有这些人都是狂热的网络共享精神的信仰者。他们不认为自己提供盗版软件交流场所的行为有任何不妥。

无论是通过什么途径建立自己的下载网站，均以论坛的外在形式出现。而在两年前提供下载的网站通常是以主页的形式出现的。现在一个下载站中最新最好的东西都是在论坛里出现的。这是宽带时代的一个有趣的现象。

那么下载论坛的优势在哪儿？总结起来有如下几条：

第1，便于交流，一目了然。实在是想不出目前能比论坛更方便信息集散的地方了。

第2，资源统一，管理简便。论坛大都有固定的模版，分几个版，一列表，节省了网页设计和更新的精力和人力。站长不用再花费心思将下载做到主页上，一切都在FTP中，众人拾柴火焰高。而且通过注册进入论坛的方式可很好地掌握用户的情况。

第3也是最重要的：搜索引擎很少能直接搜索到论坛，可有效地防止盗链和审查。

另一种防止盗链的方式是不断在论坛中公布更新密码。你必须经常去浏览论坛信息才能知道新的密码。实际上在目前的下载论坛中，以赚钱为目的的站点非常少，收费的下载站里反而没有好东西。建立下载站的站长大都是有一些技术背景的人，他们信奉的是“有好东西大家一起欣赏”的共享精神。但是一旦偷东西偷到自己头上时，这些共享主义者原来也会声色俱厉。



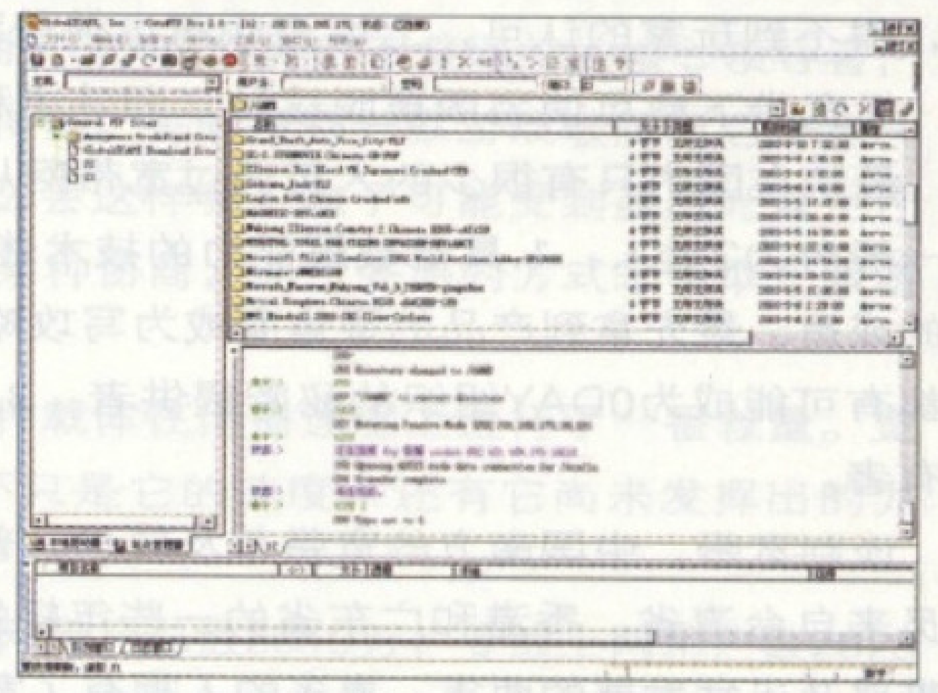
游戏开发者谈宽带网络时代的盗版游戏

成都梦工厂软件有限公司总经理裘新：

我想以后的软件行业要想杜绝盗版，可能会有两种演变途径：一种是成为共享软件（Shareware），另一种是要建立完善的后台服务验证机制。真正要玩到完整的游戏版本，就要通过厂商的网上验证——正版也需要网络技术的发展。其实，网络游戏只是娱乐业对宽带网络的一种很初级的利用，利用网络拓展娱乐业未来大有文章可做。单机游戏目前的困境在于其游戏内容都存在于客户端，因此很容易被破解掉，在技术上究竟怎么走才能有效防止盗版，目前开发人员还在多条途径上探索，毕竟各国的情况也有所不同。针对目前国内游戏产业的情况，虽然没有专门的针对宽带下载这种游戏盗版形式的法规，但我相信加入WTO之后将出台的一系列产权办法最终也会使正版游戏业获益。

●宽带盗版目前主要的流通方式

FTP下载是目前的主要网络盗版流通方式。而一种点对点（P2P）的下载方式也被网络盗版者所使用。所谓P2P，其实是一个网络模型，它的基本概念就是任何的节点都可以作为服务器或者客户端。国内使用最多的P2P客户端软件是“电驴”（eDonkey）。网络用户通常会通过类似电驴这样的网上数据交换工具来从其他用户那里得到文件或将自己的文件散发给其他用户。简单说来，就是当某一服务器发布第一份拷贝后，在第一个人对其进行下载的同时，第二个人可通过P2P软件从第一个人的机器上下载同一份拷贝。从理论上讲，同一份拷贝，下载的人越多，你的下载速度也就会更快。而这也缓解了主服务器的压力。


典型的FTP下载界面。

目前宽带网络中充斥着大量P2P流量已成了全球性的问题。欧洲的一些宽带连接ISP发现他们的网络上甚至有50%以上的流量是由P2P文件共享造成的。

●宽带下载的副产品

普及还带动了一些周边软件和硬件的发展。例如刻录机及刻录软件的普及是和宽带下载密不可分的。CD-R（CD-Recordable）可记录光盘标准是飞利浦公司于1988年发布的，它的诞生初衷是为了应付未来越来越大的文件备份工作。1995到1996年，飞利浦又联合理光、索尼、惠普和三菱5家公司制定和完善了新的可擦写CD标准CD-RW（CD-ReWritable），刻录机和刻录盘也随之诞生。刻录设备在国内民用市场上普及也是2000年以后的事了。刻录机个人用户的醉翁之意不在酒。

下载论坛的页面。

虽然压缩软件的软件切割功能最初缘于多软盘拷贝单一文件的需要，但是，在宽带时代，它也确实起到了协助盗版的作用。通过网络下载游戏，在下载过程中通常会出现文件缺损的情况，而利用WinRAR等软件的分包功能，使你只将出错的文件部分重新下载即可，而无需重新下载整个文件。ODAY光盘版破解游戏的一个分包通常是15兆。你可通过这种约定俗成的规定来了解游戏的容量大小。

随之而来的还有类似DAEMON Tools这样的虚拟光驱软件，人们常常借口虚拟光驱是因为光驱的读盘速度、使用方式、耗电量和大容量信息阅读速度等理由而诞生的。但记者相信它的绝大多数使用者并不只是为了节约自己的光驱。

P2P软件的下载界面。

●国内的传统盗版商能对宽带盗版的扩张采取有效措施么？

答案是不能。因为盗版商不是ODAY组织的唯一受益者。我们假设一个盗版商可收买一个ODAY成员要求他推迟新游戏公布的时间，那么还将有无数的ODAY成员在做同样的事。

业内评论家谈宽带网络时代的盗版游戏

欢乐数码大狗：

网络取代传统渠道成为盗版的传播途径是必然的，途径可以有很多种，传播者总会选择最廉价、最安全、最快捷的途径。但这些都不是主要的，只要政府对盗版打击力度的加大，盗版就会转入地下，无论是现实中还是网络上，但目前国内显然还没有能力做到这一点。当然，盗版总会存在。但只要政府采取强有力措施、老百姓收入提高、版权意识增强，盗版率就会大大降低。

宽带很可能将取代传统的光盘成为盗版新的流通载体，至于更遥远的未来，盗版会通过什么渠道流通，现在还很难确定。但可以肯定的是，正版有什么渠道，它就会有什么渠道。欧洲早已有专门做网上下载正版单机游戏的公司了，但规模还不是很大，也不是太成熟。我想在很长一段时间内，盗版都将是游戏业内的热点话题，因为盗版使用人群太大了。



四

继网络之后，未来的盗版会以什么媒介而存在呢？

回答是未知的。

论坛现在的趋势是要求越来越严格，因为宽带上网的人越来越多了，需求的增加导致了论坛管理的严格。一台服务器最多时会有300人同时在线下载，负担相当大。所以论坛的管理者们就更加强调付出与回报的关系。一名普通玩家很难上传任何有用的东西到论坛的FTP里，但他起码可以写游戏评论。论坛发贴积分奖励的形式就可起到考评网友贡献的作用。站长们是不会对好的文章视而不见的。当一个人的发贴积分达到一定程度，他就有可能晋升为高级会员，同时享受更快的下载速度和其它优惠。

目前我国国际出口带宽总数已达到9380M。中国电信的国际出口总带宽为5147M。宽带正在千家万户中迅猛普及。目前国内的很多地区，1兆左右的ADSL月租费价格只有600元左右。未来电信部门会选择最快速最便宜的宽带发展方式，当最后光纤普及到寻常百姓家之后，那时信息流通的技术瓶颈将不再是带宽，而是硬盘的转速。有一天当网络应用彻底脱离有线而进入无线宽带互联时代，罪恶也就真的消失在空气中了。

盗版商在失去信息先得优势的同时也失去了利润。也许最终有一天现有的盗版产业链将断裂。你再也不能用专业相机拍到火热的盗版软件市场、那些抱着小孩的农村妇女的影像也将成为历史回忆。

或许牵扯到网络的种种矛盾来自于其自身——网络进入民间后就一直提倡一种带有无政府主义色彩的自由状态（通过自由合作而达成共同目标）。盗版这种病毒附着在这样一个肌体上，真是再合适不过了。

也许彻底解决盗版游戏，唯有先根除人性中存在的贪婪性。可是，如果人被修改了足够使他们不玩盗版游戏的那部分基因，人的社会是否会因此而崩溃呢？权作梦话。

附录：

盗版行业真的产生危机了么？

在本文的撰写过程中，记者与一位游走于游戏圈黑白两道、与0DAY组织有着千丝万缕联系的“人物”进行了一段比较生动的网上对话，摘录如下，以为读者提供另一个角度的感性认识。

记者：现在宽带越来越普及，对原有盗版行业格局冲击到底有多大，你想过么？

回答：根本没冲击吧，你以为人人像我们一样可以下到最新游戏么？

记者：我可以耐心等几天再去下载，就不用去买你的盘了，这种冲击难道还不够大？

回答：有几个人可以下到游戏呢？普通的网民，能下到吗？

记者：有宽带就有可能。

回答：那么你现在帮我找一款游戏，我想要“仙剑2”的下载。

记者：一个ODAY组织下载论坛的的成员，完全可把下载到的游戏作为贡献放到别的FTP上。一传十，十传百。

回答：一个人会把自己可下载的游戏给别人没错，但目前有多少FTP可以给大部分人下载呢？据我所知，目前盗版唯一的影响是：以前是几个大批发商做，现在是只要你能上网就可卖盘，利润被重新分配了，但是电脑用户的总数量也在不断增加。

记者：所以说啊，旧有的批发商利益还是受到了严重的威胁。

回答：绝对是的，但整个行业的利润却是增加了，行业繁荣了。

记者：你是指盗版行业么？

视野

IDSA
（Interactive Digital Software Association，2003年05月09日）



关于产业的十大数字

60%：年龄在6岁及以上的所有美国人中，有60%（1亿4500万）的人在玩电脑和电视游戏；28：电子游戏玩家的平均年龄是28岁；43%：在电子游戏的玩家中，女性占43%的比例；60%：非常多的玩家会与自己的朋友和家人一道玩电子游戏。大约有60%的玩家选择和自己的朋友一起玩，33%的人和兄弟姐妹们一起玩，另外1/4的人和自己的配偶或父母一起玩；69亿：电脑和电视游戏软件的销售在2002年增长了8%，达到69亿美元，预计在今后几年将会显示出更为强劲的增长势头；2亿2100万：2002年，市场上共销售了超过2亿2100万份的电脑和电视游戏软件，相当于大约每个美国家庭都购买了两套游戏；63%：所有的游戏都通过了娱乐软件分级组织（ESRB）的审查，有63%的游戏被评为“E”（适合所有人玩）；18：超过90%的游戏是被18岁以上的成年人所购买的；16：在2002年卖得最好的20款游戏中，有16款被评为“E”（适合所有人）或“T”（适合青少年）；56%：在那些最常玩电脑和电视游戏的人中间，56%的人的游戏龄在6年以上，同时60%的人希望像现在这个样子至少再玩10年。

PC GAMER Online
（《电脑玩家》，2003年05月号）



你是否认为自己已经知道了有关《侠盗猎车手——暴力都市》（Grand Theft Auto: Vice City）的所有事情？再想想吧！当这款游戏的电脑版在今年晚些时候发布时，它将成为反映《公路之星》杂志（Roadstar）最佳成就的选定版。只有我们才能玩到这个版本并给你带来关于游戏背后的独家故事，游戏的开发团队，以及这款游戏为什么会成为有史以来个人电脑上曾经发布过的游戏中最为重要的作品。

GameSpy.com
（2003年05月13日）



世界上没有其他的展会像正在加利福尼亚洛杉矶举办的E3大展那样充斥着如此之多的枪炮、吸血鬼、巫妖、赛车、坦克以及电子竞技的终极高手。今年GameSpy将像咸肉上的狗一样遍布整个展会现场。我们已经派出了40名游戏狂热者，他们来往穿梭的脚步震动着展馆的地板。贯穿本届E3大战的始终，他们都会带给你关于那些新游戏的最新消息。

回答：是的，很多原来我认识的盗版商都退休了，但市场上随之而来的是十倍百倍计的盗版从业人员，这难道不是一种繁荣么？

记者：但旧有的盗版商难道就不能做些什么来防止这种失败么？比如，他可以给你足够多的钱，要你在两周之后再把游戏下载公开。

回答：现在的游戏下载几乎太公开了，有各种私人性质的论坛在传播这种东西，是不可能控制的。

记者：所以说宽带的普及对盗版行业还是有很大冲击。对比最热门的盗版单机游戏销售数量，2003年是否会比2002年有所减少？

回答：最热门的单机游戏销售量上只有增加，没有减少，因为新增加的用户的总人数绝对高于能直接下载到游戏的新宽带用户。其实你以为现在下载有这么容易吗？"仙剑2"找到了吗？或者你换个找找，单CD在网上多一点，帮我找找《闪电战》（Blitzkrieg）的下载，游戏出了快3周了。

记者：的确很难找。现在下载一款游戏比3年前难多了。当时我还在你的网站中下载过《三国志Ⅶ》，现在是不可能了。可也有例外，《三国志Ⅸ》居然在一个很小的私人论坛中下载到了！

回答：是的，热门游戏容易找到。一个单机版的用户，如果没新游戏玩，每次都要这么去找，你觉得他麻烦吗？为什么不去市场买呢，3元一张游戏盘，盗版品牌又多，自己下载得刻盘，还没封面！我自己现在还经常去市场买盘，懒得自己刻。

记者：正版商是否会受到毁灭性的威胁？

回答：我觉得真的不可能，正版商也会有保护自己的技术。以后的事情说不好的。当初谁又能想到网络游戏在中国可以这么火呢？ P

ComputerGamingWorld（2003年05月13日）



自从斯坦·李在1962年创造出绿色巨人（the Hulk）之后，它已经成为Marvel在世界上最知名和最受欢迎的形象之一了。如今绿色巨人早已跳出最初的漫画书，而进入了电视游戏、图书、电视以及数不清的其他媒体。现在，随着李安导演的同样题材动作电影在2003年夏天的发行，环球公司的互动工作室将把绿色巨人带入电脑游戏的世界。

麻烦不断的科学家布鲁斯·本纳和他的变身急性子绿色巨人一起抵抗着李德的可怕力量。一小撮坏人妄图利用绿色巨人的超能量在世界上释放出一支冷酷无情的由伽马生物组成的军队。布鲁斯长期以来的同事兼导师克劳福德背叛了他。布鲁斯将绿色巨人的灵魂释放进了Orb（在电影里用的布鲁斯的伽马球的替代物）。现在，布鲁斯必须跟踪这个Orb以及它神秘的所有者，穿过旧金山进入Alcatraz，这是严密守护的军事装置的外围。最后，布鲁斯会进入可怕的，属于李德自己的超现实空间。利用自己的不同形态，布鲁斯将会最终战胜李德的疯狂企图。

Gamespot（2003年05月13日）



任天堂在本届E3大展上展示了一大批新的游戏软件，由此强化了公司在坚持研发高品质游戏软件方面的姿态。同时，这也显示出这家公司希望吸引更多年龄层次更高的人群的意图。

任天堂在E3之前的记者招待会上介绍了公司目前在市场上的地位，以及自己对于明年和未来的决心。作为会议的开始，任天堂与大家回顾了该公司最近的成功，例如他们重新设计的GBA SP系统已经卖出了惊人的95万部，以及最重要的大作《赛尔达传说——风中的勇士》（The Legend of Zelda: The Wind Waker）在短短两个月内就突破百万大关。

任天堂最后用一段即将发布的产品的蒙太奇结束了演示，包括《先进战争2》（Advanced Wars 2）、《雪崩1080》（1080 Avalanche）、F-Zero GX、《最终幻想先进战术版》（Final Fantasy Tactics Advance），甚至还有一小段Metroid Prime Ⅱ的录像。在最后的记者提问时间中，公司并没有澄清GameCube降价的传闻，并且重申任天堂会"与时俱进"，专注于有效率的工作，在着重于自己系统的创新特色功能的同时，继续在游戏机市场上占据重要位置。

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

新闻头条

受SARS影响，首届中国“E3”展延期

■本刊记者 生铁

受到业内瞩目，原定于2003年7月25至27日在北京举办的首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（CHINA JOY），其承办方汉威国际展览有限公司于5月8日发出通知，因受到在中国部分地区出现“非典型性肺炎”（SARS）的影响，为了对参展人员的安全负责及配合政府的号召，特将展会日期变更为2004年1月16至18日，展会地点北京展览馆保持不变。

本刊记者就此事与该公司展览部栾逊经理进行了沟通。

栾逊告诉记者，这次延期是属于工作中遇到的不可抗之外力的影响。受其影响最大的还是主办方，按原计划，高密度的宣传和准备工作都集中在半年之内，因为这次会议的拖延，使得原有的工作安排和宣传计划都要进行调整，而人力和物力成本也会有所增加。

但这次展会延期客观上对于参展商和与会者却是有益的。首先是避开了病毒的流行期，参会者没有后顾之忧，其次也为参展方争取了更宽裕的准备时间。国内参展厂商大都没有参展经验，通过这段时间可以更好地准备参展事宜。主办方也可通过E3等下半年的国际展会与参与高层论坛演讲的国外专家进行更多的沟通。国外已确定的包括美国、日本在内的6个参展国家公司的代表，都对此项决定表示了理解和赞同。

栾逊最后还补充说，每年游戏的销售强档一个在暑期，一个在寒假。更改后的展会日期正是春节前一周，节日气氛较浓，大中学生也都在假期，会更多关注展会，对展会的影响也会起推波助澜的作用。P

访谈

《英雄世纪》支持“私服”

■本刊记者 Littlewing

近日，安捷数码推出了“支持‘私服’，扶持个人创业”的口号。那么他们所支持的“私服”和我们通常意义上所说的私服有何不同呢？就此本刊记者对安捷数码的市场总监凌瑞萱进行了专访。凌瑞萱表示：安捷数码这里谈到的“私服”，并非私人对某款网络游戏自己架设的服务器，而是由官方有偿提供服务器、IDC技术维护等资源，由玩家在官方服务器上自己编写所有地图和任务。在谈到安捷数码为什么要举办这样的活动时，凌瑞萱告诉记者：长期以来，玩家在网络游戏中总是被固定在设置好的世界中，尽管地图中不断增加怪物、更新任务，但这些越来越不能满足大家的成就感，那么为什么不自己做一个世界呢？一切都完全按照自己的意愿设定，创造是无止境的——这是最有魅力的劳动。凌瑞萱同时也打消了记者对于安捷数码这种做法是否会导致出现真私服的担忧，她说：安捷数码拥有《英雄世纪》的源代码，发给玩家的脚本也是经过权限处理的，类似于任务编辑器，不必担心源代码的泄漏。

《英雄世纪》“私服”创业计划已经于5月8日开始实施，玩家可以通过E-mail方式报名，把自己在网络游戏和编程方面的经验发至business@angeldigital.com.cn，安捷数码将向报名合格者发放地图编辑器。P

“成人游戏”新概念

■本刊记者 冰河

近日，一款被称为“成人级”的网络游戏《A3》在韩国受到了高度瞩目，测试期间就成为最受欢迎的游戏之一，因此大大吸引了中国大陆游戏从业者和玩家的目光。目前，该游戏已经被引入中国，现正处于紧张的汉化过程中。《大众软件》特地采访了该游戏代理公司东方互动的负责人陈光。



东方互动是由国内著名网络游戏运营集团海虹控股与韩国Actoz公司（即《传奇》开发商）合作成立的公司，由中方控股。《A3》作为韩国“第三代”全3D网络游戏的代表作，是目前双方重点投入的项目。该游戏虽然今年1月才在韩国上市，但前期开发已经进行了1年半左右，在设计思想、系统调整等方面都经历了长期的检验和思考，名称“A3”就是Art（艺术）、Alive（活力）、Attract（魅力）3个英文单词的缩写，强调了游戏深度的内涵，因此在韩国一开始测试就达到了20 000的登录人数，成为最热门的网络游戏之一。

由于韩国目前已经执行了严格的游戏分级制度，而《A3》作为被定义成“成人游戏”的代表，也引起了各方面——特别是消费者的高度瞩目，陈光就此问题进行了解释。《A3》作为一款动作类网游的确在打斗的火爆和血腥描写程度上要比一般网络游戏强很多，但这并不是被定义为“成人游戏”的主要原因。游戏庞大的系统、深邃的社会和文化内涵都需要一定的年龄和阅历才能比较好地适应和理解，这才是该游戏更适合成人的原因。据悉该游戏将在暑期到来之际开始外测，届时广大玩家将见识到这款“成人游戏”的魅力所在。P



数码GAME

1.015亿： 任天堂3月游戏软件销售额达1.015亿美元，较去年同期增长168%，远优于排名居次的电子艺界（Electronic Arts）。

1000倍： 索尼将在未来3年内投资2000亿日元（约16.7亿美元），生产"Cell"（细胞）处理器。据称，这个芯片将用于PS3游戏机，其处理能力相当惊人，比PS2游戏机现在用的芯片强大1000倍。

9.95美元： 迪斯尼公司近日表示，该公司计划于今年6月推出多人在线游戏"卡通城"（Toontown），并计划将其作为迪斯尼虚拟主题公园的第一部分。玩家每月只需支付9.95美元的费用。

奥美和维望迪公司对世纪雷神签约CS 1.6版新闻发表声明

4月17日国内有新闻提到世纪雷神公司已与Activision公司正式签约《反恐精英1.6》，并将发售日期初步定在今年5月份，此新闻被众多网站转载。奥美电子现已正式得到《反恐精英》全球版权拥有者的维望迪公司证实，所谓CS 1.6版被世纪雷神公司签约代理并不属实。奥美电子发表声明，奥美电子和维望迪公司将要求相关责任人立即出面澄清事实真相，停止一切侵权和欺骗消费者的行为并公开向奥美电子致歉，否则奥美电子和维望迪公司将追究其法律责任。

聚慧软件有限公司与骏网集团结成战略联盟伙伴

国内渠道通路商骏网集团近日与聚慧软件有限公司签订了合作协议，联盟双方表示将在策划推广、市场销售、运营模式、渠道创建等方面展开全方位合作。

成都梦工厂软件公司成立

日前，成都梦工厂软件有限公司宣布成立，公司专注于电脑娱乐软件的开发、推广与运营，公司的创始人则是原金山公司助理总裁，负责西山居制作室7年之久的游戏制作人裘新。国内电脑娱乐软件的研发目前主要分布在北京、上海和广州地区，裘新希望梦工厂软件公司的成立将使成都、重庆等西部地区成为中国第4个电脑娱乐软件的研发基地。


成都梦工厂软件有限公司总经理裘新

《决战Ⅱ》客服部配合公安局缉拿盗号者

近日，蝉童软件接到辽宁省昌图县公安局计算机安全监察股电传，在电传中昌图县公安局的民警描述了其辖区居民《决战Ⅱ》帐号被盗的情况。蝉童软件全体工作人员表示，蝉童软件必将仔细核查所有游戏中的数据，协助公安部门破获此次网络盗窃案。

破天一剑全新世界正式登场

5月7日《破天一剑》"非常升级"活动正式开始。本次更新具体内容有：

1.所有怪物掉落物品的几率大大增加；
2.输入帐号和密码区分大小写；
3.PK自动跟踪功能将开放；
4.把一些主动攻击怪变更为被动攻击怪；
5.绝技和必杀技隆重登场。

华义推出《天下无双》

北京华义近期推出由国人自行开发的网络武侠游戏——《天下无双》，并已于5月1日公开测试。这款游戏聘请全国武术冠军进行动态捕捉，以塑造游戏中的人物动作，同时独创了"招式组合"系统，玩家在游戏中可以自创武功。

《苹果派》推出升级版本

《苹果派》在4月28日正式推出游戏的升级版本《鹰之国度》，新的游戏资料补丁约为25MB。鉴于目前《苹果派》中的玩家数量庞大，《苹果派》运营方为了防止在28日当天大量玩家同时下载而给服务器带来巨大的压力，在4月24日时提前提供了升级补丁供玩家下载，详细情况敬请关注官方网站www.appie.com.cn。



《天使》推出新活动

6月，闪客帝国和高嘉科技联手推出"天使闪烁"活动。活动以《天使》游戏中的各类内容为创作素材，向用户征集flash动画。活动将长期进行下去。预知详情可以关注官方网站（www.91game.com）和闪客帝国网站（www.flashempire.com）

《突袭Ⅱ》登陆中国

经过一番努力，北京世纪雷神公司获得了德国CDV公司的《突袭Ⅱ》（Sudden Strike Ⅱ）代理权。该游戏以真实性和二战题材背景著称于世，是近两年来受到军事题材游戏玩家青睐的游戏系列。

晶合时评

■本刊记者 Littlewing

Smile And Retain Smile

请原谅记者用一句与游戏完全无关的话来做文章的题目，这是记者在《南方周末》上看到的一则公益广告，这句话蕴含的内容远比粗黑的“SARS”更令人震撼。突发的公共危机无疑对各个行业都产生了影响，而游戏行业亦不例外。在这个“非典型”的时期，国内的游戏厂商们也采取了“非典型”的策略。这其中包括《天骄》“免费游戏，鼓励玩家不出门”，在一段时间内免费开放服务器，并且在游戏中设置“非典”怪物给大家追杀；《无尽的任务》的“幽默非典战役”——游戏中的人物和NPC都戴上了口罩；《魔力宝贝》的“网星为魔力玩家攒钱买口罩”——魔力北京网星的10个星系提供8小时的免费游戏时间（在此时间内登录北京网星不扣点），用意希望玩家可以用省下的钱购买口罩等。不可否认这些厂商是希望能通过“非典”这个关键词来吸引玩家的视线，但也随时提醒了那些沉溺于网络游戏的玩家珍视生命、关爱他人。

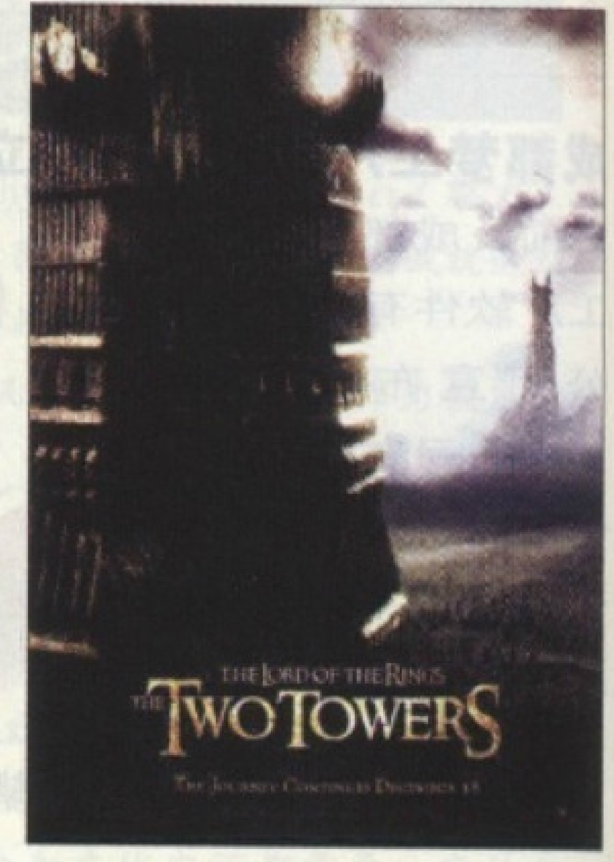


《天骄》玩家追杀“非典”怪物

请放下你们手中的游戏，给远方的亲朋好友送去一声问候。用你们的坚强和乐观去感染他们，Just Smile And Retain Smile。

让我们看看外面的世界。E3大展即将在洛杉矶召开，《大众软件》也将对这次游戏行业的盛会作全面的报道。在今年E3的参展计划中，值得关注的大作比比皆是，包括世嘉公司的《VR战士Ⅳ——最终进化版》（Virtua Fighter Ⅳ: Evolution Greatest Hits）、《梦幻之星在线Ⅲ》（Phantasy Star Online Episode Ⅲ）；任天堂GBA平台重点披露的《最终幻想水晶编年史》、《最终幻想战术版》、《玛娜之剑》；史克威尔的《最终幻想Ⅺ》（Final Fantasy Ⅺ）、《最终幻想Ⅻ国际版》（Final Fantasy Ⅻ）；Eidos的《盟军敢死队3——目标柏林》（Commandos 3: Destination Berlin）、《古墓丽影Ⅱ暗黑天使》（Tomb Raider: The Angel of Darkness）。与往年不同的是，韩国厂商此次参展的规模远大于前两年，23家韩国游戏企业将前往洛杉矶，其中17家是首次参展。别以为韩国人只会做网络游戏，作为韩国最大的软件游戏厂商之一，NCsoft除了带去他们的网络游戏《天堂2》和《英雄之城》以外，还包括在Xbox平台上的即时战略游戏Kingdom Under Fire: The Crusaders。记得记者在采访NCsoft CEO时，他曾提到前暴雪《星际争霸》和《暗黑破坏神》的开发人员已进入NCsoft，正在制作一款叫做Guild Wars的网络游戏，而这款网络游戏也将在E3大展上浮出水面。竞技游戏和网络游戏作为两大支柱，推动着整个韩国游戏业迅猛前进，而韩国的游戏厂商已开始向跨平台、多类型的方向发展。记者在一次网络游戏发布会上曾听一位游戏业的前辈在谈到国内网络游戏市场竞争时说，不少国内游戏厂商——尤其是开发商放弃自己的长处与韩国网游争得你死我活，难道真是“识时务”的长远之计么？如果能打开国外的渠道，让我们的游戏进入PC以外的平台，这片市场岂不是无可限量？固然，开发技术的瓶颈限制无法避免，但那些挤破头的厂商们又可曾考虑过如何避实就虚呢？

也许是厂商们都希望把压轴戏留到E3上唱，5月欧美游戏市场也乏善可陈。唯有几款借着同名电影的名气发布的游戏能令人有所期待，包括《进入黑客帝国》（Enter the Matrix）、《X战警2——狼人的复仇》（X2: Wolverine's Revenge）等。显然，游戏的重心放在表现电影火爆刺激的动作场面上，谁也没希望这类游戏或电影有什么真正的剧情和内涵——美国大片的一贯做法。同时由奥美电子代理的《魔戒》也挟《魔戒2——双塔奇兵》在国内公映之威即将上市。出于对奇幻作品的痴迷，记者义无反顾地带着口罩前往北京最好的数码影院观看了《魔戒2——双塔奇兵》的首映，但影片的高水准并没因冷冷清清的影院而有丝毫减色。观看的过程是酣畅淋漓的，唯有因带口罩而时常让眼镜蒙上薄薄的呵气有些令人烦躁。记者一定会去玩玩《魔戒》，希望它能像电影一样精彩。

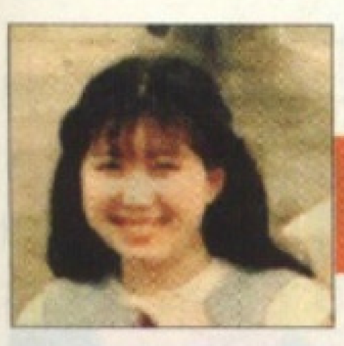


魔戒2——双塔奇兵

最后，如果你正因为SARS被困在家里感到烦闷和不安，希望这短短的文章能让你的心情有些许放松。“非典”依然要防，游戏依然要玩，工作也依然要做——别让SARS改变了你的人生态度和生活方式。“S.A.R.S”，微笑，并保持微笑。

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）



非典来袭，众玩家以不变应万变挂网玩游戏抗疫

台湾省内非典疫情日益升高，岛内许多大大小小的活动均受严重影响。例如原本预计在5月2日至6日举办的“台北计算机软件暨春季计算机展”，就是在诸多厂商纷纷退展及顾虑到参观者健康的考虑下毅然宣布取消。另外，资策会与微星科技合作举办的“微星杯校园传奇竞赛”，也因疫情的扩大蔓延而无限期顺延。

目前，非典对台湾省游戏界各个层面所造成的影响已陆续浮现。譬如，在疫情持续升温期间虽有更多人窝在家里用计算机上网，使得玩网络游戏的平均时间爆增，但对网吧业而言，不仅透过网吧来玩游戏的人大幅降至5%以下让许多业者叫苦连天，之前还曾传出有居家隔离的中学生违反规定偷溜到网吧玩游戏遭人检举，更令网吧的经营雪上加霜。此外，多家游戏公司近期的业绩多少也受到了诸多网吧暂停营业的影响，而消息传出后亦一度让游戏橘子等上市公司的股价立刻下挫。虽然有公司乐观地表示，被这波非典拉低的业绩可望能在暑假期间回升，不过，先不看大陆各地的疫情如何发展好了，光就台湾省来说，世界卫生组织（WHO）的专家认为台湾的疫情有望在六七周内得到控制（换言之就是差不多要撑到6月底7月初），就算届时一切顺利疫情真能获得有效控制，也没有人敢打包票学生玩家能在暑假立刻回笼——毕竟，如果玩家们自家的计算机设备比网吧差的话，便有可能会降低他们在家玩网游的意愿，或是有些学生可能会因防疫停课而必须在暑假回到学校去补课等。

另外，在台湾疫情最严重的台北市，最近也有业者表示，许多学生会趁着学校停课而家长又不在家之际，偷偷跑到光华商场买色情光盘或H-game回家去玩——此现象虽不见得是常态或有多大的代表性，但无疑又是学生在放防疫假时单独在家无人看管而问题重重的另一个活生生例子。



除了热门的非典消息外，最近台湾省游戏界还有其它一些值得大家关注的事。在今年4月下旬，刑事警察局侦九队宣布侦破了一起“新天上碑战斗机器人”的外挂程序案。其实代理《新天上碑》的亿泰利在去年年中时就已侦破过一起外挂程序案，当时该起由广东省创宇网际公司出资，台湾省黄姓学生提供黑客技术并负责在台代理的犯罪案件，便曾引起警方的重视。这一次，“新天上碑战斗机器人”则改由大陆的黑客设计，并交由化名为“樵老”的陈姓业者在台湾地区代收繁体版的注册费用（每台计算机收600元台币）。目前台湾省虽可依妨害计算机使用罪来惩处黑客，不过像这类跨地区案件，台湾省的游戏代理公司多半也只能针对代理外挂程序的人提出违反知识产权法、窃盗罪及诈欺罪之类的告诉。至于外挂源头的大陆黑客，则是拿他们一点辄也没有——因为这部分必须由游戏设计原厂出面去告发才行！

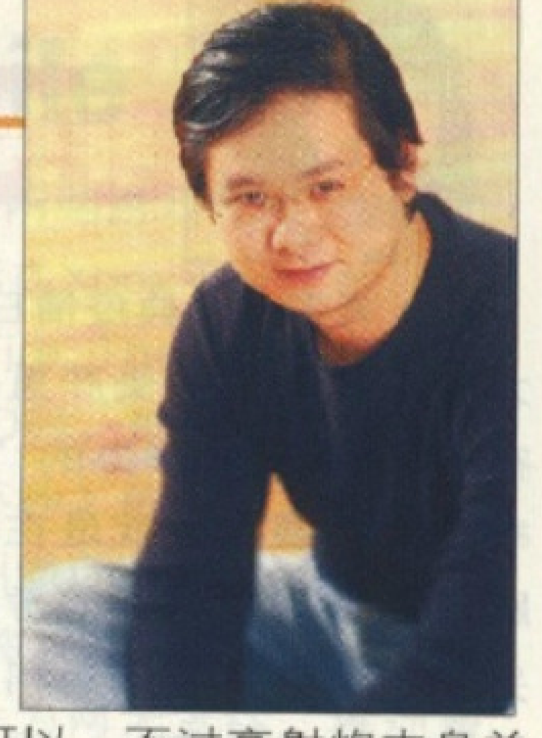
接下来要说的是一则有关产业的消息。这几年来，台湾省的游戏业界一再疾呼，希望当局能像韩国一样重视电玩产业的发展，如今殷切期盼终得回应，“经济部工业局”已计划在2004年正式成立游戏软件产业支持中心。这个游戏软件产业支持中心主要是希望提高业者的外销竞争力（特别是以大中华区为主），并通过政府的力量来撮合台湾省厂商与游戏机厂商之间的合作（如果各位读者不健忘的话，或许还记得本专栏在前几期时就已提过，台湾省的资策会正计划设立“PS2研发联盟”，希望能协助台湾省厂商与索尼建立合作的沟通机制）。除此之外，台湾省在6年计划的“两兆双星”计划中，也有一个数字内容计划，预计将会把重点扶植项目放在动画及游戏产业上面，并且将以巨额经费建立“数字内容学院”来培育企划、行销、编剧、音乐等专业人才（目前数字内容学院已确定由资策会得标，预计将会建立在南港经贸区内）。依上述情况看来，这一次政府像是真的有心要好好扶植电玩产业了，但在没看到更多细节及具体配套方案之前，恐怕台湾省许多业内人士暂时还是很难立刻就会有乐观的反应吧。

在本文的最后，要提一则有关网游玩家们的活动。圣典科技最近为其游戏产品举办了一项“寻找伊卡路斯公主”的票选活动，而最后获胜的美少女亦将成为《决战伊卡路斯》游戏的代言人。由于获胜者将会陪支持者共进晚餐，并且投票的人也有机会在游戏里与公主结为连理并获得特殊装备一组，以致吸引了不少年轻玩家热烈参与活动，有些人不仅在留言版上互相挑衅叫骂，甚至还会质疑其他美少女的支持者写程序灌票——由于现在诸多游戏公司动不动就砸下巨资找知名人气偶像明星来当代言人，像这样以非明星级的美少女来办活动还能聚集到不少人气，也算是难能可贵了！

TV GAME乱弹

同一天空下的两个世界（三）

■上海 叶伟

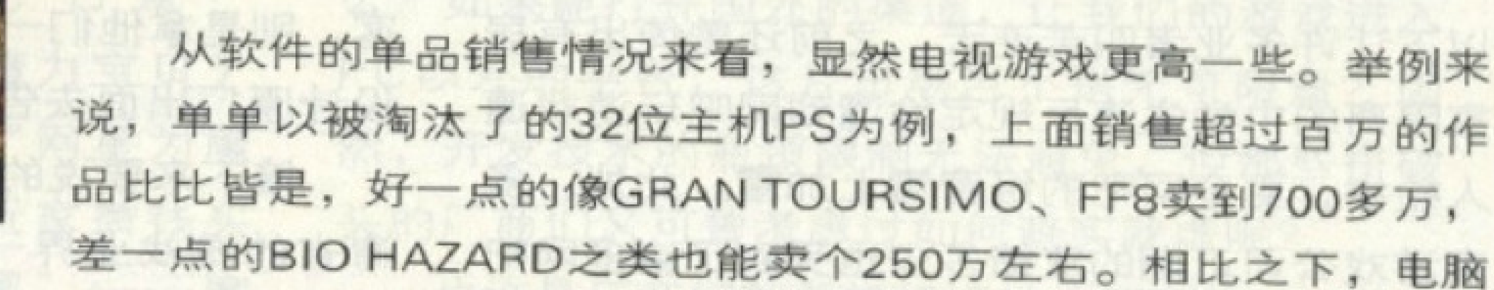


从广义上来讲，所有的电子游戏机都是电脑，然而并非所有的电脑都是电子游戏机。基本上，电脑是一种比较笼统的概念，而游戏机的概念则相对比较专业。用一个比较形象的比喻来做例子，大概就是“肉”和“猪肉”之间的差别。

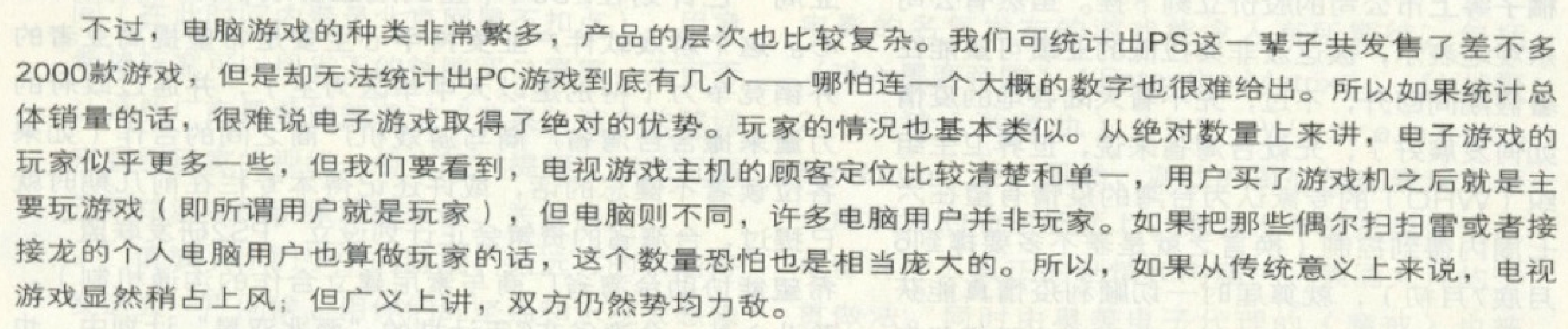
相信很多人都知道，电子游戏机就是强化了游戏能力的个人电脑。这个概念相当正确，所以关于特点或者区别什么的就不需要我再来做八股了，我只是想对其中所谓的“本质”不同点再作一点说明。

关于这个本质的不同，我觉得可以用一句中国的俗语来加以概括：高射炮打蚊子。蚊子是要被消灭的，那么消灭蚊子能不能用高射炮？从原理上来讲，当然可以。不过高射炮本身并不是设计来打蚊子的，就算它可以被拿来派这个用处，也不能单为了打蚊子而存在着。消灭蚊子还是蚊香更实用些。

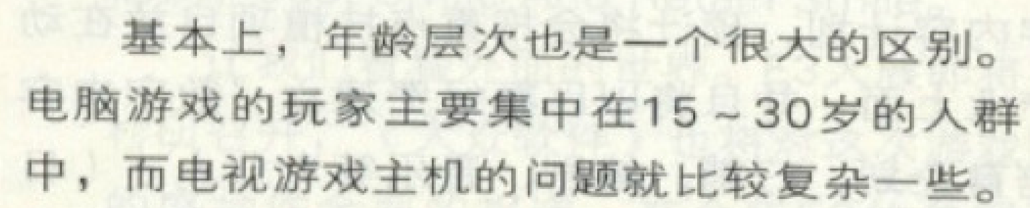
现在的电脑就是这个高射炮，而游戏机就是蚊香。游戏是个人电脑的一个部分，但不是全部，甚至不是最重要的部分。电脑是一种专业的办公用品，游戏只是一种业余的补充；相反，电子游戏机是专业的游戏用品，不过却连业余的办公用品也替不上。



从软件的单品销售情况来看，显然电视游戏更高一些。举例来说，单单以被淘汰了的32位主机PS为例，上面销售超过百万的作品比比皆是，好一点的像GRAN TOURSIMO、FF8卖到700多万，差一点的BIO HAZARD之类也能卖个250万左右。相比之下，电脑游戏的单品销量就没有那么高了。DIABLO系列卖了差不多200万份，已算得上天量，一般的作品能卖出七八十万就可以说相当成功。



不过，电脑游戏的种类非常繁多，产品的层次也比较复杂。我们可统计出PS这一辈子共发售了差不多2000款游戏，但是却无法统计出PC游戏到底有几个——哪怕连一个大概的数字也很难给出。所以如果统计总体销量的话，很难说电子游戏取得了绝对的优势。玩家的情况也基本类似。从绝对数量上来讲，电子游戏的玩家似乎更多一些，但我们要看到，电视游戏主机的顾客定位比较清楚和单一，用户买了游戏机之后就是主要玩游戏（即所谓用户就是玩家），但电脑则不同，许多电脑用户并非玩家。如果把那些偶尔扫扫雷或者接接龙的个人电脑用户也算做玩家的话，这个数量恐怕也是相当庞大的。所以，如果从传统意义上来说，电视游戏显然稍占上风；但广义上讲，双方仍然势均力敌。



基本上，年龄层次也是一个很大的区别。电脑游戏的玩家主要集中在15～30岁的人群中，而电视游戏主机的问题就比较复杂一些。

在电视游戏的早期，游戏主机的对象年龄层是不太一样的。比如任天堂的游戏消费层主要集中在8～18岁之间，而世嘉的消费层就集中在15～30岁之间。因此可以说在这个阶段，游戏玩家的年龄层次要比电脑游戏低，而且平均受教育程度也低于电脑游戏的玩家。

但到了次世代主机的时代，随着PS“家电”概念的演化，电视游戏的消费对象有了很大的变化。电视游戏主机成为普通人都可接受的商品，对象年龄层次也逐步开始涵盖6到60岁这个广泛的年龄带。相信随着PS2和XBOX的进一步普及，现代电视游戏主机的消费层将更加广泛。

由于以面向家庭为主攻方向，电视游戏玩家的构成也变得日益复杂。这样，对游戏软件的需求也变得更加多样化和大众化。我们可以看到一个非常有趣的现象，在电脑游戏的早

全美游戏销售排行（4月19日到26日）

1.命令与征服——将军	Command & Conquer:Generals
2.模拟人生豪华版	Sims Deluxe
3.三角洲部队——黑鹰计划	Delta Force Black Hawk Down
4.模拟人生——人生无限	The Sims:Unleashed
5.战地1942	Battlefield 1942
6.暗黑破坏神Ⅱ	DiabloⅡ
7.魔兽争霸Ⅲ	WarcraftⅢ
8.动物园大亨	Zoo Tycoon
9.CSI——犯罪现场	CSI:Crime Scene Investigation
10.战地1942——罗马之路	Battlefield 1942：Road to Rome

EA垄断全美销售排行的状况依然没有改变，半数以上的产品入榜足以让他们傲视群雄。而本周已经有3年历史的经典游戏《暗黑破坏神Ⅱ》从上周的第9名冲至第6，加上《魔兽争霸Ⅲ》也进入Top10，Blizzard的号召力可见一斑。比起国内单机游戏领域RPG一枝独秀的情况，诸多游戏类型百花齐放的格局也显示出了欧美游戏行业成熟、全面的发展状况。



期，各种软件的平均销售量几乎是差不多的，不管是RPG也好RAC也好，基本上都能达到不错的销售量，但现在却无法做到了。如今电脑游戏的种类虽然还是不少，但主力产品非常单一，经常出现一种游戏类型长时间独霸的情况。比如有了C&C，所有的大软件公司都集中做即时战略游戏；有了DOOM，所有的大软件公司又都做第一人称射击游戏。这就是由于玩家对象年龄、教育程度相对比较集中和统一造成的。

反过来看电视游戏，前面已经说过，现在能达到白金销量的电视游戏软件相当多，而且各种类型都有，如RPG、SPT、RAC等（单个市场来看，或许会得出RPG比较好销的错误结论，但那仅仅针对于日本市场，而且主要是受人文因素的影响）。这是因为现在电视游戏的对象层次非常丰富，为了满足不同层次玩家的需要，就必须推出不同种类的游戏。

玩家层面的这种差异将极大地影响到今后游戏软件的设计与开发。

开发电脑游戏时，由于考虑机能限制方面的情况少一些，开发商制作时只考虑效果的情况比较突出。相对来说，电视游戏主机的平台，尤其是PS的机能限制很大，在作互相移植时，就必须有取舍。

从PC到PS的移植，实际上是一种从高端平台到低端平台的转移。以一款赛车游戏为例，一般来说，程序结构方面不会有什么改变，尤其是数据结构，但三维方面的东西就要全部重写成适合PS主机的。此外，原本适合于电脑的高解析度的贴图也必须全部重做，以配合PS 512kB的显存（这方面的改动将是比较大的）。在模型方面，赛车和赛道的电脑模型都要简化。在电脑游戏中可能一辆赛车由3000个面组成，但在PS中可能就只有300个面了。要把这300个面的赛车做得看上去像3000个面似的，这里的功夫可不是一点。

在高端向低端的移植中，遇到的另外一个问题就是游戏的简化。通常来说，在内存的限制下，PS版游戏的复杂程度就要比电脑版小许多——这里主要指的就是人工智能方面。电脑版的对手可能有数十种不同的战术，但在PS中可能就只能有1种比较简单的。还有就是像碰撞、违规处罚等方面，电脑版可以做得非常真实、准确和人性化，但PS版就只能做到有那么一点意思，不可能非常标准。

此外，电脑游戏在菜单和解析度方面都会与PS的要求有所不同，而操作方式的不同也会导致游戏性方面产生相当大的差异。比如CS、Quake、UR之类的FPS，电脑玩家非常熟悉键盘加鼠标的操作方式，改用手柄反而不习惯了，游戏性也会有所降低。

总而言之，同样的游戏如果有电脑和PS两个版本，PS版总有一种缩小了的PC版、移植度不高的感觉，尤其是一些以三维为主的游戏。

早期的电视游戏很少“逆移植”到电脑上去，不过随着《生化危机》、《最终幻想》这种超白金大作的诞生，电脑游戏玩家也要求在个人电脑上玩到这些风格不同的作品。另一方面，电视游戏开发商也想涉猎电脑游戏业，从而获得更大的利润。所以现在这种情况已屡见不鲜了。

一般来说，从低端到高端的“逆移植”有两种做法。第一种方法比较简单，就是用软件的方式模拟一个PS的运行环境，在其中执行原有的程序就可以了。这种方法比较省钱，开发周期也相当短，一般只需要把菜单和动画的解析度改动一下，修改一下三维HMD文件就可以了，不需要作比较大的改动，所以被日本的开发商广泛采用，《生化危机》系列、《恐龙危机》、《最终幻想》系列都是如此。不过这样干的后果是画面效果极差，尤其是三维方面，原有的模型都比较简单，上了电脑之后更是漏洞百出。相信玩过这些游戏电脑版的人都会有类似的想法。

第二种方法就稍微麻烦一些了，开发商需要制作新的更复杂的模型以配合电脑，所有的贴图也需要重新绘制，程序根据电脑的实际情况加以优化，而人工智能方面也会有较大提高，有的甚至会增加一些专用的模式。虽然这种方式可把游戏的质量提高较多，但耗费时间长、花费大，而玩家的反响不一定会是积极的（因为所面对的玩家层次不同），所以很少有公司采用。比较典型的代表是世嘉的PC游戏系列，如SEGA RALLY2、DAYTONA等。

总的来说，由于玩家的定位层次和主机的特点不同，这两种平台之间的移植一直都不是非常顺利的。技术上来讲，PS到PC更容易一些。不过我个人坚持认为，移植始终只能是一种补充，而不能作为卖点或主力软件，来自其它平台的帮助不是取胜的主要力量。

第九艺术

这是公司的第一部游戏，我们没有理由急于求成，它所拥有的各种特性肯定会成功，所以现在的问题就是我们如何真正把它迷人的一面展现出来。

——《半条命》（Half-Life）首席设计师加布·纽维尔在制作第一款作品前对员工说

无论是什么样的游戏，最重要的一点就是好玩。至于该游戏的类型、题材是什么，能够与什么人一起玩，这些都无关紧要。

——Gamespot执行总编Greg Kasavin

球场内发生的事情与游戏内发生的事情是两个不同概念，我们正在对此进行考察以划定一条合适的底线。我们知道暴力能吸引很多玩家，但我们同样希望保证游戏内容的公平诚实。

——虚拟球场上的暴力让美国职业橄榄球联盟（NFL）消费产品部副总裁马克·霍兹曼感到不安

凋零的暑期游戏大作预览

——「盗版」市场双刃剑效应显现

■策划 本刊编辑部

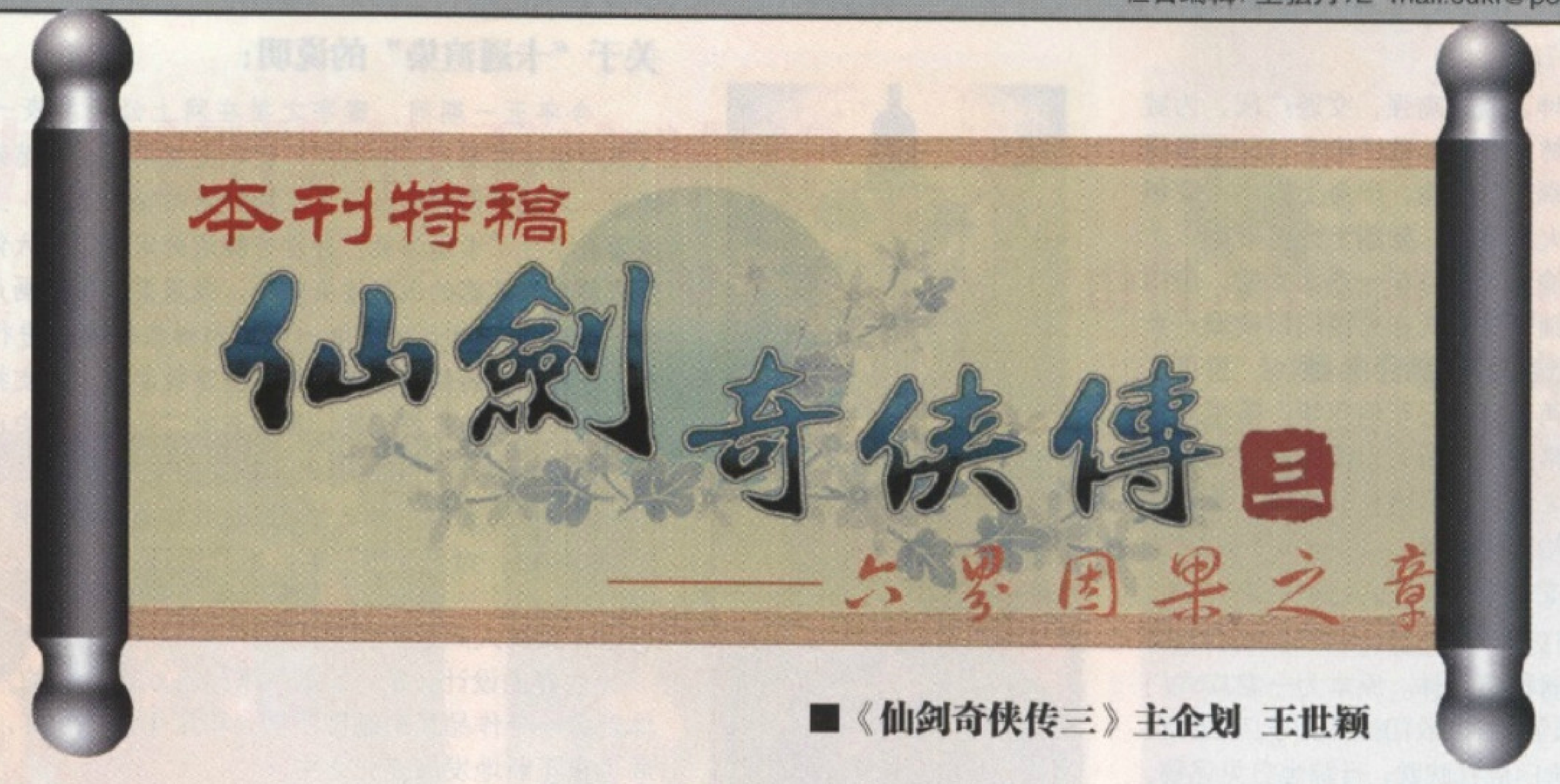
每年夏季和圣诞是欧美游戏厂商大量发售新品的黄金时期，年度的营收目标能否实现，关键就看这两个时段的表现。可是，步入企业的2003财年以来，令人尴尬的情况出现了：欧美游戏市场上的新PC游戏数量大幅减少，在已经过去的4月份，出货品种甚至不到往年的30%，马上到来的假期也将不会有多少新游戏上市。由远及近，国内游戏市场呈现的却是另一种奇怪现象：仅1月、2月就有多达20余款网络游戏涌入市场，而单机游戏市场方面几乎萎缩到可以忽略不计的地步。有人惊呼：单机游戏已经走向衰亡！事实真的如此吗？

“盛大”的示范效应从去年开始逐步展现，资本逐利的气味也越来越浓厚。看目前国内的游戏产业：一方面，像第三波这样的老牌游戏厂商宣布放弃了单机游戏的开发和代理，各家厂商热衷于将单机游戏网络化，并同时减少单机游戏套数；另一方面，以三大门户网站为首的各路资本蜂拥扑向网络游戏产业，这就是当今游戏业界之混乱奇观。

在网络游戏市场形成之前，国内的游戏厂商由于几乎不受控制的盗版形势，一直处于生死边缘。玩家每天都希望玩到更新更好的游戏，但从来只爱“免费大餐”。世上没有不吃草的千里马，“盗版”市场蓬勃发展，给游戏产业带来的“双刃剑”效应目前已逐渐显现。网络游戏能基本避免盗版的伤害，厂商自然要趋之若鹜，单机市场的冷清实际上咱们玩家“居功至伟”！在此笔者不想呼吁什么“购买正版游戏，拯救游戏市场”之类的口号，只是希望大家能清醒意识到目前的形势，思考个中缘由，相信聪明的各位自然会有正确选择。

不可否认，国内庞大的单机游戏市场由于盗版等因素一直未能充分开发，对于厂商而言，“因噎废食”同样不是正确的态度。例如，据相关人士透露，内地《仙剑奇侠传二》正版销售量在上市后的短短一个月内就已超过30万套，尽管盗版的销售量远远超过正版，但厂商依旧有利可图。而目前网络游戏市场已显露出浮躁的情形，大洗牌的局面不可避免，近来非常时期的影响就让许多业者叫苦不迭，相信不出一年，大多数实力不济者将被淘汰出局。从横向和纵向比较来看，单机游戏和网络游戏在市场各占相对平衡的份额，共存共荣才是最终的解决之道。随着我国法律制度的不断完善，市场机制的日益成熟，单机游戏市场很快就将被国内游戏厂商重新认识，而网络游戏市场经过优胜劣汰的过程后，也将得到长足发展。





■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖

"仙三"的主题是轮回，轮回是根植于中国传统文化中一个挥之不去的梦。古往今来，多少痴男怨女因今生的瑕疵而冀望来生。即使今天，即使科学昌明，依然不能阻断人们对来生的向往与幻想。梦是无罪的，它会把缺憾衬托成凄美，也许正因为如此，"仙剑"才能带给大家如此深远的感动。

有轮回就有因果，在三代中，每个人都背负两份因缘，横的是祖祖辈辈，纵的是生生世世。因而三代的故事也远比游戏中展现出来的复杂得多。

两柄剑的曲折身世

"剑本凡铁，因执拿而通灵，因心而动，因血而活，因非念而死。"这是蜀山入门的剑诀，也是"仙三"故事的缘起，故事围绕着两柄剑展开，又以双剑归一为结。曾经拥有过，执拿过，也曾挥剑问情，仗剑护花，每柄剑背后都有一个女子的深情，作为玩家，将如何选择，又会有如何的结果？


御剑堂。

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年7月
编辑期待度	♥♥♥♥♥

魔剑

春秋末年，姜国民女"离"以刺绣名动天下，被姜王纳入皇宫为后。次年，产子名"阳"；五年后，产女名"葵"。

越十年，杨国挥师进攻姜国，姜国不敌，求助于齐，齐王以离后手绣一"江山社稷图"为条件，姜王应允，齐国派兵保卫姜国。

两年后，离后积劳成疾，绣品未成便呕血而死。齐国撤兵，杨国围困姜都城，姜王染疾，朝政暂由太子阳代理。太子阳召集方士，修造熔炉，循古方铸造"魔剑"，相传魔剑一出，江山变色，乾坤逆转，可挽姜国兵危。


宁静的午后。

半年后，剑未成而城破，姜王、太子阳死于乱军之中，杨军以剑炉焚尸。公主葵跳入剑炉自尽，其处子之血结合无数怨灵令魔剑天成，一时天降血雨，杨军悉数暴毙，无一人生还，史称"天剑之变"。自此，公主葵的魂魄长宿剑中，姜国皇宫毁于战乱，同魔剑长埋于地下。

西晋末年，姜国故宫被发掘，魔剑重见天日，以鬼力扰乱人间，被蜀山掌门俘获……


暮秋的街景。

镇妖剑

此为神界镇守南天门神将"飞蓬"之佩剑，飞蓬与魔尊"重楼"私斗于仙界，飞蓬一时失手，镇妖剑被打落，历经数百年光阴流落人间，成为蜀山镇派之宝。

唐末，天妖皇率妖界众妖进犯人间，合蜀山数千弟子之力也难以抵挡。当时蜀山掌门"唤神"以古法迷惑群妖，将其引入锁妖塔囚禁，并命弟子结成五灵大阵催动塔内化妖水以加速妖孽炼化。经七七四十九天，其余妖孽尽被降伏，唯天妖皇因妖力强大反而借力欲破塔而出，锁妖塔岌岌可危！蜀山弟子"唯敬"自告奋勇，携镇妖剑进入锁妖塔，与天妖皇大战三日将其刺死，自己也力竭而死……

从此，镇妖剑失落在锁妖塔内。

四大门派的恩怨纠葛

江湖不远，仙境亦不远，只在山色有无间。因为有邪念，江湖上便有了权利纷争，而无意中被卷入旋涡中心的小人物，福兮？祸兮？没有什么是命定的。

"仙剑"系列一向以武侠神怪为特色，是江湖与鬼蜮并存的世界，三代当然也不例外。

唐门

位于渝州东郊唐家堡，依山傍水的一座大庄园，俨然一座小小的城市。门中分为十大部门，分别由10位长老掌管。渝州周边一半的农田，渝州城中一半的店铺，都是唐家的产业。


恐怖的血池。

掌门唐坤，武功高强，交游广阔，为威震西南的武林大豪，其独子唐丰，与新婚妻子出游时不幸双双暴毙，尸身上有点点红色尸斑，似为火毒所致，死因十分可疑。

次日，渝州天降百年一遇之大雪，唐门下属永安当铺管事景逸在当铺门口发现一女婴，唐坤十分喜爱，收为孙女，取名"雪见"。

光阴荏苒，雪见已花信年华，被祖父宠爱得娇纵异常，唐门所有家传绝学，除了毒术不能传女之外，已尽得祖父真传，而她的身世来历却始终是个谜。

霹雳堂

发起于江西，如今势力已经扩展到西南五省，以火器称霸武林。原本为一家族式门派，后因拓展势力，广收门徒而介于门派和帮派之间。对唐门虎视眈眈，行踪也日见诡秘。

掌门雷啸天，外家功夫出神入化，火器的的制造和使用技术更是独步天下。15年前，将掌门之位传与义子罗如烈，从此销声匿迹……

现掌门罗如烈，武功已尽得义父真传，并有青出于蓝之势。他对霹雳堂统御有方，最近着重发展在蜀地的势力，甚至将总堂也迁到德阳，与唐门之间的大战一触即发。

蜀山仙剑派

位于川西崇山峻岭之中，山峰凌空，宛若浮云，相传为仙家赐予人间的胜地，通常简称蜀山派。

蜀山自开派至今，历代弟子勤修仙术，入世降妖，并囚妖于锁妖塔，庇佑人间不受妖孽滋扰，深得百姓爱戴，在蜀地更是被尊为神仙。

蜀山与武林众门派交往不深，其修炼的蜀山仙术也是介于内功和道家炼养之间，但蜀山门徒修炼不为成仙，而为济世救人，和寻常道家又有所不同。

当今蜀山以掌门清微道长及其4位师弟为尊，合称"五长老"，据说5人均已年过百岁，为半仙之体，这是蜀山历代从未有过的，究竟原因为何，一时众说纷纭，莫衷一是……

蓬莱派

位于东海蓬莱岛，同蜀山派一样，同属修仙之门派，且与蜀山同气连枝，世代交好。

蓬莱仙术讲究清净无为，抱元守一，不扰外物。门徒很少出头露面，即使偶尔离岛前往大陆，也多以普通道士的面目示人，因此名气不彰。

蓬莱掌门商风子，修习蓬莱仙术已有六十余载，道骨仙风，涵养和定力异于常人。

蓬莱地处海上，经历代修葺已颇具规模，从陆上望之，云雾缭绕，宛如仙境，因此世人多穿凿附会称蓬莱为仙人所居。

六界生灵的爱恨情仇

朝菌不知晦朔，蟪蛄不知春秋，凡人仰观苍天，不知自己身在井底。所谓天地，决非凡人目力所及的一方一圆。先有神界，神不足者为仙，失堕者为魔。神入凡尘，造人补天，开辟人间，万物神化为妖，五界生灵寂灭为鬼。













关于"卡通渲染"的说明：

今年五一期间，寰宇之星在网上公开发表一则题为《照顾玩家配置，"仙剑三"将不会使用"卡通渲染"》的消息，为此我们特别采访了上海软星的制作人员。上海软星方面表示："卡通渲染"并没有特定的定义。它大体上是指以非照片真实感的风格渲染对象，效果类似于动画片和漫画书，通常它使用大面积单一色块和对象轮廓线进行简单着色。这种技术的使用的确需要一些高性能显卡的支持，为了照顾多数玩家的机器配置，尽管此次"仙剑三"中已能运用这种成熟的技术，但他们还是决定将此技术运用于另一款2004年推出的大作。当记者试探这款作品是否就是《仙剑奇侠传四》时，对方神秘一笑，不置可否。

六界的设计，是"仙剑"系列游戏世界观的大规划，具体到每一个作品又有细微不同，毕竟年代不一样，六界的格局也在不断地发展变化之中。

神界

永生不老，有男女之分而无男女之事，森严等级之下全无温情可言。无尽的生命难以排遣，总有痴男怨女冲破禁锢，为情而抛却一切，潇洒人间。据说，甚至神界的最高主宰"天帝"也曾赴人间留下过一段往事……

魔界

无思无想无欲求，无生无死无秩序。任性而为的魔，偶尔会因为长久的相处而渐悟，因为意外的触动而顿悟，了解到一点点人间情感，即使不明白那是什么，却执着地想要拥有。于是，魔已非魔……

仙界

徘徊在人与神之间的族群，面对仰之弥高的神界，不知道要经过多少年的漫长修炼才能到达，也不知道能否到达；俯视渺小的人间万灵，更不舍自己多年的修为。谨慎、保守、患得患失而不彻底，不知什么时候才能真正以自己本心而行事，不再顾忌其他。

妖界

原本无知无识的走兽草木，因灵光一现，或是偶然的机缘而幻化成妖。始终是异数，不被原来的同类接纳；也不是人，与人为善的结果总是悲惨的，于是就和人为敌，于是就有了蜀山，有了锁妖塔，有了在平凡百姓口中辗转不灭的狐精花妖传说。

人界

最平凡也最不寻常的族群，一段纷争与杀戮过后，是一段平和无争。不知有其他六界，就狂妄地封自己为万灵之首。所谓鬼神，就在信与不信之间成为茶余饭后的消磨。唯一能傲视六界的，就是人间有情，柔上而刚下，天地万物之情可见矣！

鬼界

亡人为鬼，鬼入轮回而投身六界。这是人生的终站，也是人生的起点。多少人捧着一腔血茫然而来，多少不甘愿也只能化为一回眸。过奈何桥，喝孟婆汤，六道轮回之后是冤屈的第一声啼哭，三生石上，又被刻下深深一笔，记下该了的债，该还的情……

在一个如此庞大的背景下，"仙三"为大家讲述的只是平凡人间的情感波澜，但，最能打动大家，能引起共鸣的，不正是"情"之一物吗？

好！带大家纵横八荒，上下千古游历了一番之后，是不是对"仙三"的脉络有了一些隐约了解？下一期我将为大家揭开"仙三"的另一重面纱，敬请期待《美轮美奂之章》！

动人旋律的再度响起

——《圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使》试玩有感

■晶合实验室 北四环组


莉瑟儿为了爱情而放弃精灵的高贵身份。

对于那些喜欢RPG的玩家来说，《圣女之歌》无疑是一个令人又爱又恨的名字。这款游戏的第一部是去年5月面世的，当时游戏中所表现出的极致绚丽的2D画面和具有绕梁三日效果的音乐，都让人赞叹不已，但是令人大失所望的是，游戏虽然动用了6CD的庞大容量，但居然用不到10个小时就可以通关，而且剧情刚刚进行了两章，还没发展到高潮就戛然而止。看着片尾打出“敬请玩家期待下集”的字幕，谁也不会怀疑这就是一个不折不扣的半成品游戏。

但是无论如何，在短短两章的内容里，已经有许多玩家被女主角艾妲的命运所吸引，艾妲能不能和她的妹妹丽芙重逢呢？关于英雄救世的传说又是怎么回事？根据目前风雷时代所透露出的消息，剩下的所有剧情都有望在暑假上市的《圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使》中得到完结，结合一代的表现来看，这将是个巨大的任务。近日我们从寰宇之星拿到了《圣女之歌Ⅱ》的1.0体验版，试玩之后体会颇多，这里就贡献出来与关心这个游戏的玩家共享。


这是谁的墓呢？


搞笑大师贝丁继续他的精彩演出。

首先要提到的是，这是笔者游戏生涯以来遇到的最庞大的一个游戏试玩版，解压缩后占用硬盘空间近800MB，总共用了近7个小时才将其打完，如果不出意外，试玩版中放的就是游戏第三章“破晓之程”的全部内容。这是一个有些“奢侈”的举动，联想到一代的表现来看更是如此，风雷时代将相当于一代一半长短的内容做成二代的体验版，很容易让人联想到他们是在弥补一代给玩家造成的失望，这算是一个“慷慨”的馈赠，不过对于玩家来说这绝对是一件好事。在第三章中，向亚萨城进发的艾妲等人仍然还在艰难地跋涉，在路过一个叫“拿桑”的宁静村庄时，他们遇到了新的麻烦。通往亚萨城的吊桥因为地震而断掉了，而地震的原因是在拿桑村地底有一个被封印的石巨人即将苏醒。通过调查，艾妲发现在这个群山环绕的小村中还有一段不为人知的感人故事：一个叫莉瑟儿的精灵女孩爱上村长契斯的儿子，变化成人形嫁给了他。但是她却被契斯的宿敌，也是村中的医生葛门诬陷为魔女，鼓动村人们将她驱逐到山顶的昂汀湖边去居住。葛门年轻时是村中最优秀的青年，老村长本来想把女儿嫁给他，让他成为下一任村长，但却被从外面世界来到村中的契斯夺走了本该属于他的一切。眼看地底的石巨人即将苏醒，而了解真相的莉瑟儿又被村人们所误解，艾妲等人责无旁贷地开始拯救这个内忧外患的美丽小村，并化解这一段几十年的积怨，让村人们团结起来面对即将到来的威胁。尽管这一章的故事跟一代延续下来的主线无关，但细腻的感情描绘相信仍然会吸引玩家们。更重要的是，这章是承前启后的重要部分，在试玩版的最后，莉瑟儿会带领艾妲等人前往精灵族领袖居住的“昂汀圣殿”，从外形上来看，这个圣殿就是在原画设定中出现的飞空艇，估计在第四章中会发挥重要作用。


村人们对莉瑟儿的误解很深。

另外，游戏最出色的音乐、画面两大强项将会在二代中得到发扬，从试玩版的画面表现来看，没有一代中水底世界和亚芙村那样令人惊艳的场景，不过也算是将2D画面的唯美风格表现得淋漓尽致。制作者们非常善于把握场景和剧情的结合，以拿桑村而言，这个在雪山环抱中的小村庄，被青郁的树木所掩盖着，村外有宁静的湖泊、金色的麦田，不仅令人心旷神怡，更有身临其境的感觉，这不仅是因为游戏美工的功力老到，跟游戏中平视的视角也不无关系。音乐部分则毫不逊色于一代，主题曲延续了一代的主旋律，昂汀湖畔部分的背景音乐尤其出色，简单的排萧和木吉他

游戏类型	角色扮演
制作公司	风雷时代
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年7月
系统配置要求	PⅢ 600、内存256MB、Win98/2000/Me/XP、显卡TNT2级别以上
编辑推荐度	（4个手形图标）


在2代中将会提供详细的地图。

的配合，厚重的萧声更衬托出木吉他的清澈音质，简直有如天籁般撩人心弦，笔者当场就下定决心二代推出后定要购买原声CD来收藏。

在试玩版的片头动画中可以看到在二代中会有不少新角色加入我方，不过试玩游戏当中这些角色并没有直接出现，在试玩版最后接受精灵长老的超难挑战时，战斗中会突然增加一个叫“雷咪”的我方角色（外形上像是一个猫女郎），使用非常华丽的格斗技巧，这场战斗不靠她的强大攻击力是不可能获胜的，不过在战斗结束后她又凭空消失了，估计只是放在试玩版中给玩家操作一下过过瘾的，至于她的背景来历还是一无所知。一代中的搞笑大师——色鬼龙虾贝丁仍然会活跃在二代中，它的油嘴滑舌会在游戏进程中给玩家带来不少欢乐，而忽伦也将陪伴着艾妲一起走过冒险旅程，看来他们俩最终会有一个圆满的结局。

在系统方面，试玩版中也体现出跟一代不少不同之处。最大的改进是地图系统的强化，在一代中每个区域右下角只有一个地图区域标号，如果玩家想要不迷路，最好还是亲自动手画画地图。而在二代中游戏已经直接提供了地图，按下“Tab”键就会切换到地图界面，玩家现在身处的区域会用金黄色字体标出来，这下就算路盲也不会迷路了，可以说这个设计极大方便了玩家。战斗系统方面，原来的符石系统不见了，取而代之的是一个魔法组合系统，不过因为试玩版的原因，还不能一窥究竟，只能等到正式版推出后再弄个明白了。战斗时如果使用魔法，漫长的准备时间仍然令人心焦，一般的小战斗笔者干脆就选择让艾妲和忽伦自动使用“特殊攻击”、贝丁自动使用“魔法医疗”的战术，让电脑自己进行了，只有打Boss的困难战斗才亲自动手操作。虽然免去许多繁琐的步骤，不过对于一款RPG游戏来说这也不能说是一件好事。另外，一



战斗的动作相当流畅，这是艾妲和忽伦的联手攻击。

代中大受好评的小游戏系统在二代中仍然存在，在试玩版中就提供了两个小游戏，一个是文字的排列组合游戏，另一个是行走时躲避毒气的游戏，如果不完成就无法将剧情进行下去，而玩家想要一次通过是很难做到的。

风雷时代的制作人员曾经表示，《圣女之歌Ⅱ》可能一共会进行从第三章到第八章的剧情。也就是说，将会是一代3倍的长度，而由于采用了最新的压缩方式，游戏正式版的CD数不会比一代更多。听起来这的确是让《圣女之歌Ⅱ》更加值得期待的理由，游戏究竟怎么样，推荐喜欢这款游戏的玩家亲身体会一下试玩版，至少7个小时的游戏时间会让你感受到这是对一代的一种补偿。

幻想三国志




■品游轩 风梦秋

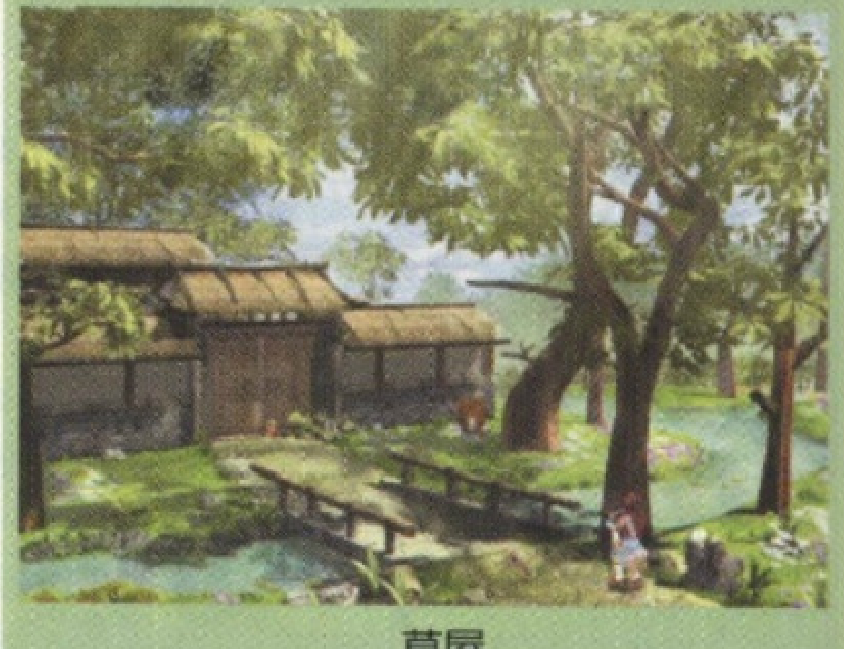
游戏类型	角色扮演
制作公司	宇峻
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年6月

糜香

《幻想三国志》是宇峻正在制作的一款以三国时代为背景的RPG，半途转做RPG的宇峻已在《楚留香新传》、《新绝代双骄》系列等武侠游戏中展示出不错的水平，而且原创部分都要比改编的更出色，因此这款完全脱离改编性质的《幻想三国志》便更值得期待。而在大宇的“仙剑”和“轩辕剑”两大系列都已转用3D系统时，宇峻仍坚持采用2D美工，这次在保持手绘与3D渲染相结合的精美2D背景同时，人物也改用卡通风格绘制，画面看起来更加舒服。

游戏背景虽然选在三国时代，但并没有什么历史气息。跟《新绝代双骄叁》一样，这个游戏其实还是那种武侠加奇幻的风格。游戏的主角姬霜、姬轩姐弟以及冒险旅途中结识的朋友大多都是虚构人物，而三国时代人物的身份、个性等也完全是虚构的，例如照顾姬氏兄妹的徐庶与他们的父母，还有水镜、司马懿等人都是同一个门派的弟子。场景、人物服饰、语言等也都没有三国时代的气息，完


仙人渡


草屋


赵云出场。


华丽的战斗效果。

全是武侠游戏的味道。

宇峻的游戏每次都加入不少花样力图增强游戏性，也许是觉得以前搞得过于繁杂了，此次精简了不少。除保留以战斗获得的精元点数学习和提升武功的设计，还有阵形、晶魄和茧印三项特色。阵形就是把队员分配在5×5的方格内，这是现在不少RPG都有的设计，但在这个游戏中，增加了阵形的概念，就是在学到阵法之后可以布成一字长蛇阵、狼牙阵等各种阵法，这时不同位置的人员，其攻、防、速度等各项能力会因此提高或降低，各种阵法可适用于不同情况。晶魄则有些类似于《最终幻想Ⅶ》中在装备上镶嵌魔石的设计，还参考了俄罗斯方块的设计，战斗结束后可能从敌人身上得到L形、方形等各种形状的晶魄，用以镶嵌在一些有孔的装备上，起到提升能力或降低中毒几率等不同效果。而茧印则类似于召唤兽，游戏过程中会收集到茧印之卵，精心照顾便会孵化出茧印兽，游戏中会有半人半蛇的延维、凤凰一样的文鸾等多只茧印兽。

中文游戏领域几乎已全成网游的天下，这时优秀的单机游戏就更加难得，虽然这个游戏相比《新绝代双骄叁》并没有太大进步，但在这个暑假仍是学生们拿来放松自己的不错选择。


温青

樱花大战3——巴黎在燃烧吗

■品游轩 风梦秋

樱花大战3 Sakura Wars ~巴黎在燃烧吗~

游戏类型	恋爱养成
制作公司	Overworks
发行公司	第三波
上市日期	2003年6月





自1996年《樱花大战》在土星上推出后，该系列已推出4集。不仅游戏热销，培养出大批忠实Fans，还衍生出大量周边产品，形成了“樱战文化”。在PC上，继1代和2代之后，2001年春在DC上推出的《樱花大战3》也将被移植到PC上，在这个夏天，我们就能看到中文版了。即使是对于玩过DC版本的玩家来说，这也是值得期待的，毕竟对大多数人来说，汉化之后才能更好理解游戏的精彩剧情。

《樱花大战》系列以日本明治维新之后，传统文化和西方文明融合的大正时代为舞台。虽然在游戏中可以感受到那个时代的浓郁气息，但整个故事都是虚构的。在“樱战”系列的前两集里，英俊的大神一郎带领着由几位性格各异的女孩子组成的花组驾驶灵子甲胄“光武”对抗破坏帝都的魔物和搞复辟的组织。战斗结束后，他被派到了巴黎留学，在第3集中，他将率领巴黎的华击团，继续阻止企图破坏世界和平的黑暗势力。保持该系列原有的特色，巴黎华击团的5位成员也都个性鲜明，各不相同。在第3代里，大神可以经常走出剧场，在这烂漫之都的林荫大道上徘徊，与心仪的女孩发展感情。对话时要在限时内做出选择，不同选择会影响好感度，而好感度高低不但影响故事的发展和结局，还会影响大家的战斗力。

虽然说“樱战”结合了战略和恋爱养成两种类型，但实际上很少有人会提到它那过于简单的战棋战斗部分，主要的乐趣恐怕也就是欣赏一下战斗动画而已，不过在此次的3代作品中，战斗部分将带给玩家不同的感受。对于这样一款作品，如果能在暑期上市，还是期待着能尝试一下的。



古墓丽影——暗黑天使

Tomb Raider: The Angel of Darkness

■品游轩　大漠奇侠

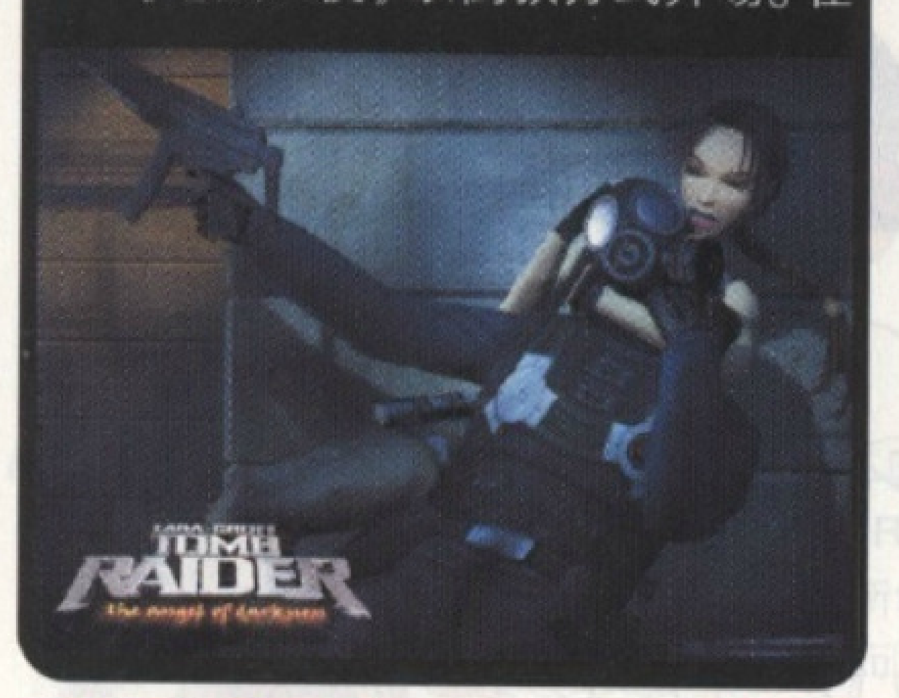
游戏类型	动作冒险
制作公司	Core Design
发行公司	Eidos Interactive
上市日期	2003年6月10日



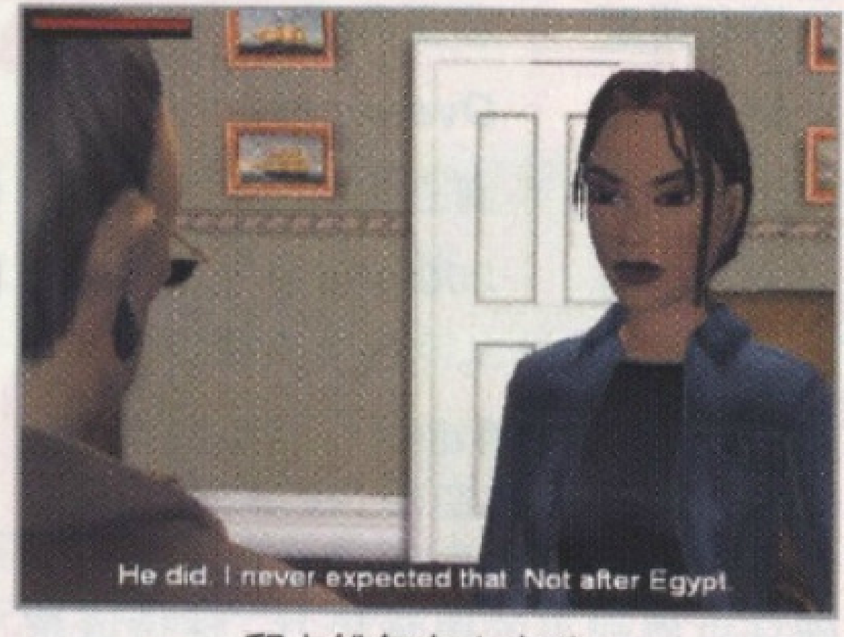
《暗黑天使》中仍然有传统的跳跃谜题。

原本预计4月底上市的《古墓丽影——暗黑天使》不经意间又跳了一票，这是自游戏原定2002年底发售后的第二次推迟。屡次延期引起一些玩家的抱怨，但Core Design随后声明，他们并没有违背当初声明的、在Eidos的第4财政季度（即2003年4至6月）推出游戏的诺言，因此可以肯定，游戏会如期在5月底或6月初上市。半年的推迟为Core Design赢得了更多测试并完善游戏的时间，而且几乎可以肯定的是，游戏的Beta版本已经在小范围内征求意见，并取得了不错的反响。

《暗黑天使》以倒叙方式开场。在正常叙事顺序的两天前，劳拉来到曾经的恩师冯·克罗伊（Von Croy）在巴黎的寓所。克罗伊绝望地向劳拉求助，请求她追查5幅中世纪油画的下落，而劳拉因为在埃及的误解和他发生争吵，并失手用枪打中了他，此后劳拉受到警察的追逐。游戏的第一关便是从巴黎的街道开始，在这里劳拉要设法返回公寓中一探究竟。接下来卢浮宫的关卡很像是《偷天陷阱》中凯瑟琳·泽塔·琼斯盗取面具一幕的翻版，劳拉要凭借灵活身手躲过密集的激光束。



有的关卡将是系列中前所未有的体验：劳拉要在巴黎的下水道中前进，这里水的效果非常棒，音效也很出色；劳拉还将经过一座奇异的温室，里面姹紫嫣红的植物可能隐藏着危险；布拉格的户外关卡则显出几分浪漫情调，劳拉要顶着鹅毛大雪前行。



和卡维尔女士交谈。
在《暗黑天使》中加强了RPG要素。



布拉格的户外。

从公开的动画和图片来看，原本展示的秘密行动特性只占游戏的很小部分，大部分时间游戏仍带有传统的《古墓丽影》风格，战斗和解谜仍是重点。游戏后期的“发掘现场”场景据称有比以往游戏更复杂的谜题设计，“机库”一关则像过去的关卡一样显得空旷庞大。劳拉新增了许多动作，包括一套全新的徒手格斗系统，这套功夫主要应用于游戏初期劳拉手无寸铁的时候。出色的动作捕捉使动作看上去更加流畅，无论跑动还是在抽屉、厨柜中搜索的细微动作都更加真实。

新的《暗黑天使》中包含着一些不确定因素。游戏的男主角柯蒂斯（Kurtis Trent）在故事早期就和劳拉相遇了，游戏后期玩家还将亲自控制他进行游戏，这个新角色能否为玩家接受尚不得而知。一位试玩过游戏的杂志编辑兴奋地说：“《暗黑天使》是非常非常棒的游戏，最终版本很可能会令人极为震撼。”

光晕——最后一战

Halo: Combat Evolved

■品游轩　大漠奇侠



游戏类型	动作射击
制作公司	Gearbox Software
发行公司	Microsoft
上市日期	2003年9月

《光晕——最后一战》是XBOX上的启动游戏之一。虽然XBOX销量不佳，且其手柄对射击类题材的支持不甚理想，但《光晕》的销量仍轻松突破百万大关。作为一款科幻题材的游戏，《光晕》描写了人类在向外太空移民的过程中，遭遇异形攻击，玩家扮演强力机器战士去击退外星敌人进攻的故事。游戏分单人和多人模式两种。在单人模式下，需要玩家合理利用武器、车辆和技巧抵御敌人；多人模式下则要同其他玩家分工协作，比如可以一人驾驶战车，一人对付地面目标，另一人则掩护空中等。

《光晕》原本是针对PC和Mac平台开发的，但自从游戏的开发小组——



Bungie Software被微软公司兼并后，就变成纯粹面向XBOX的游戏。在人们猜测微软是出于策略上的考虑迟迟不愿将其移植PC时，负责移植工作的小组Gearbox Software则透露，主要是因为游戏在移植方面存在问题，如仍由Bungie负责，可能会影响到《光晕2》的开发工作。Gearbox曾为《劲爆超级滑板3》(Tony Hawk's Pro Skater 3)和《007——夜火》(James Bond 007: NightFire)做PC版移植，并取得了不错的口碑。

在他们看来，游戏的引擎移植有很大难度，尽管普遍认为XBOX实际上是一台简化的PC，但由于所使用的NVIDIA芯片具有特殊性，给图像引擎的移植带来一系列问题。移植后游戏将支持DirectX 9，并且针对GeForce FX进行了优化，这表明在最新显卡下，PC版本将拥有比XBOX版本更为绚丽的图像效果。

移植后的《光晕》在单人任务模式中并没有太大改变，主要是针对深受好评的联网功能做了进一步强化，重写了网络代码。这样PC版将支持32人同时联网对战，这将是XBOX版所能容纳人数的两倍。此外，鉴于使用键盘鼠标会降低游戏的难度，PC版的《光晕》提供了更多的难度选择，确保了游戏的平衡性，同时也保证更多的玩家可以轻松上手。尽管由于《战地1942》的诞生，《光晕》对玩家来说已不再新鲜，并且当初引人瞩目的图像效果也可能不再显得那么突出，但能在PC上体验“传说”中的名作仍然令人期待。





家园2 Homeworld2



游戏类型	即时战略
制作公司	Relic
发行公司	Sierra
上市日期	2003年7月



■品游轩 风梦秋

1999年，Relic制作的《家园》被誉为第一款真正意义上的三维即时战略游戏，一款里程碑式的游戏。虽然《家园》的创意是那样新奇，太空中大规模舰队的战斗是那样壮丽，但一些致命的缺点使它无法成为一款流行的联机游戏。操纵飞船在三维空间里移动并不是那么方便，不够友好的界面和需要一番学习才能掌握的操作并不适合普通玩家，游戏中仅有两族且区分它们的仅仅是颜色不同，这样的设计使得它并不适合联机对战。4年来，即时战略游戏虽然在不断发展，但并不是朝着《家园》开辟的方向，包括Relic今年初推出的《不可思议的生物》也是属于传统类型，《家园》是孤独的。如今，Relic正计划在下半年推出《家园》的续集，将它加以改进、完善。

在前作中，Kushan人回到了自己的家园Hiirara。如今，Hiirara人正面对新的威胁——Vaygr人，他们必须保卫自己的家园，并且展开反击，朝银河系最古老的地区展开新的旅程，找出藏在这次事件背后的真相，找出他们当初被放逐的真相。《家园2》将采用一些新的3D技术，以更好地表现浩瀚壮丽的太空和发生在其中的激烈战斗。场景会变得更复杂，太空中将会出现星云、尘云、巨石、小行星和废弃的船只等，它们不仅是摆设，还会对游戏产生影响，如尘云会干扰传感器，巨石则会破坏子系统。子系统是在研究飞船方面的有趣设计，我们可以设计一些关键模块来定制较大型的飞船。除了这些新加入的特色，游戏基本保持了《家园》的系统，只是针对原有的弱点加以改进。比如舰队仍由护卫舰、驱逐舰、母舰等类型的舰艇组成，但Hiirara人的舰队只有部分舰只是承袭原Kushan舰队的，其他都是全新设计的。而Vaygr人的飞船造型更是非常奇特，与Hiirara人的完全不同。两者的风格也不相同，Hiirara人的舰队以坚实的大型战舰为主，而Vaygr人的舰队则以更灵活的小型飞船为主。在操作的方面，将会学习传统RTS的便捷优点，调整界面，建造管理飞船的指令将直接出现在界面上，不再需要频繁切换。摄像机也能更自如地控制，从而令控制飞船更容易。

《家园2》的创新并不多，但它最缺乏的并不是创新，而是要改进缺点，让普通玩家也能接受。这次设计者作了很大努力，加强了多人对战部分，希望他们能够成功。







魔兽争霸Ⅲ——冰封王座

■品游轩　苹果熟了

War Craft3: The Frozen Throne



游戏类型	即时战略
制作公司	Blizzard
发行公司	奥美电子
上市日期	2003年6月24日

暴雪公司总裁比尔·罗珀（Bill Roper）一行3月3日对中国进行了成功的访问，这无疑是2003年上半年国内业界最具轰动效应的事件。联想到此前2003 WCG大赛已正式确定新增《魔兽争霸Ⅲ》为正式比赛项目，即将在全球推出的《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》（简称《冰封王座》）无疑是这个夏天最让国内玩家期待的游戏了。

几乎在罗珀访华的同时，暴雪就放出了《冰封王座》Demo让大家尝鲜，此后也一直通过各种渠道有意透露许多游戏信息，这些都让玩家对游戏充满了各种遐想。我们所知道的是，新资料片的任务主线来自于在前作中特别埋设的伏笔，游戏让玩家重返历经劫难的人类世界阿齐洛斯。黑骑士阿萨斯和被困于北极苦寒之地的邪恶魔王Ner'zhul将是游戏的关键角色，新的传奇将由你亲自演绎。



在考虑原有的不足和玩家要求后，游戏特别为原有的每个种族都新设计了一个角色，这些新角色虽然不能说是个个威力强大，但肯定是各具特色，通过了解他们的能力，相信在战役中巧妙加以运用对提升该种族的战斗力是大有帮助的。例如在兽族方面，幻影猎人（Shadow Hunter）就具有同时给场景中多个同伴补血的能力，这可是相当实用的魔法哦。除了每个种族的新角色外，还有一种开始没有归属的中立派角色，他们可以被其他种族雇佣，为玩家提供全新的法术和能力。其中最具人气的莫过于具有东亚风格的"熊猫武士"，据说该角色原本只是网络上玩家的一个玩笑，不过开发小组觉得是一个很好的想法，如此就产生了这个综合中国和日本风格的可爱角色。

有了新的角色，当然也不会缺少新的冒险世界，目前确定的新场景有3个。每个新场景都有不同的复杂地形，各种场景中的生物和怪物区别十分明显。场景中玩家可以自行建造商店，商店里将提供为不同种族量身设计的道具和物品。此外，场景中还将有中立建筑可为玩家提供许多物品或用来提升自身实力。

《冰封王座》在联机方面也做了大量改进。除了一些新增的多人联机地图外，地图编辑器功能也得到强



化，这次甚至可以制作连续性的地图，游戏系统可以对多幅地图进行整体调配，这样使得玩家自己制作剧情关卡成为可能。另外，扩充了以前Battle.net上的多人联机功能，支持新的游戏部落（Clan）对战方式。排行榜中也会增加游戏部落的排名，这预示着全球将会有大批魔兽战队出现。

《冰封王座》日前正在进行最后的改进，暴雪公司的另一重大举措还包括年内肯定开始的《魔兽世界》测试，至于《魔兽世界》何时能正式上市，目前还没有定论。但可以预见的是，在"魔兽"领域，他们将坚持单机和网络游戏"两手抓，两手都要硬"的方针，让不同嗜好的玩家都能得到满足。



结束语：

屈指可数的暑假单机大作介绍到此为止。看着凋零的暑期游戏市场，我们突然感到一阵秋意……

谁能策马横剑天下，唯我挥戟笑傲无双——《天下无双》

■北京 小霜



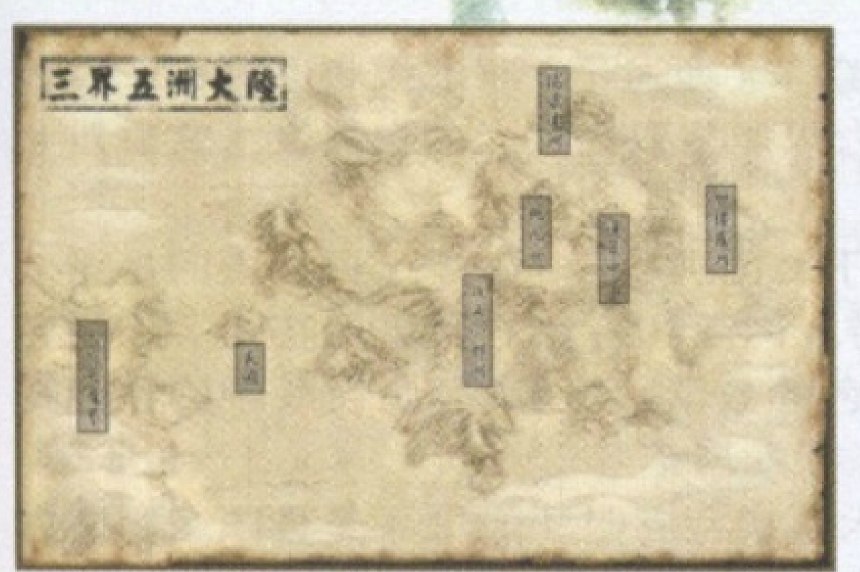
传说中每千万劫才出现一次的神界八神器，是神界诸神最关注的大事，因为神器出现后，必须立即传给神界中8位武、德兼备的天神藉以修成正果。修成正果的天神就被称为“剑神”，是被诸神们视为至高无上的修炼境界。不但如此，传闻只有8位天神手上的天书结合8样神器，才能开启神界之石的奥秘，得到月光宝盒的祝福。

神界原有13位天神分别镇守于13天，其中掌管天外天第12天的“欲魔天”是诸神之中负责掌管邪恶力量的天神。为了能够争取这千载难逢的机会，也因为这至高无上的神器代表天神们所能追求的最高荣誉与力量，欲魔天苦等千劫一心想要成为“剑神”，没想到自己非但未被授予八神器，而且还在诸神之中排名最后……欲魔天盛怒之下，发誓自此与神界断绝关系并打算强夺八神器消灭诸神。从此，欲魔天成为一代天魔，并且掀起神魔纷乱的开端……

刚进入游戏，每个玩家都可以在剑宗、戟门、诡道和幻道之间进行选择，每个帐号最多可以选择4个角色。每个职业都有5种属性供大家选择：“狠”可以增强招式的威力；“准”可以提升招式的命中率；“稳”可增加HP上限使近战型角色有一定的安全保障；“快”能够提升闪避能力以补轻装防御力低的不足；“智”可以满足大招对真气的消耗需求。

《天下无双》的游戏界面古朴典雅，场景的布局也颇具中国传统韵味，这使你一进入游戏就倍感亲切。玩家们的出生地都不同，为了照顾初生玩家，《天下无双》特地在出生地设置了练级怪。在经过与练级怪的一番锻炼后，你的等级很快就提升到5级，此时就可以正式来到桃花村并进行更深层次的历练了。

每个职业最初都自带一个无属性的基本招式，这个招式足以对付最常见的敌人，如狐狸、野猪等。



“招式组合系统”和“真言咒术组合系统”是《天下无双》最具特色的功能。以招式组合为例来说，玩家在习得基本招式并达到一定的等级后，还可以用基础招式自行组合出连续招式，玩家自己就是这个组合招式的设计者。当然，连续招式远比基本招式的威力要大得多，同时也有更为华丽的效果。随着等级的提升，连续招式最大组合的数量上限也会随之提升。

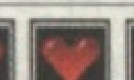


想要学习基本招式以外的本领，必须得到相应的技能书。你可以在特定地点买到一般的技能书，使用后可以学会该招式，但一些高级的技能书是买不到的。要想得到高级的技能书，习得天下无双的武功，你就必须在冒险中不断去寻找、发掘，说不定秘笈就藏在某些怪物身上。

在达到条件后，将基本招式拖动到组合框内就能组合了。一个玩家最多可预先组合4组连续招式以供使用，在战斗中可以使用热键切换分别使用。招式通过不断使用会增加招式的熟练度，熟练度提升到一定程度招式的能力就会改变，在变得更为强大的同时，也会耗费更多真气。

游戏制作群为了使每个玩家都尽量有独特的外形，除了有换服装及头饰的纸娃娃系统之外，玩家会因为拿着不同的武器而有不同的相应外形，并且也提供换色功能，初期预定每个玩家可到染坊中对身上的服装及头饰进行多达52种颜色的变换，未来将会开放更多的颜色。

镶嵌是将宝石镶嵌在某些有镶嵌孔的武器或防具上，而宝石的效果则附加在武器配备上；锻造是将原本耐久度不高的武器装备由工匠加以锻造后，提高该武器的耐久度；入魂则是在杀死某些怪物之后，怪物的魂魄会掉落出来，这时就可以将怪物的魂魄灌入武器中，而怪物的特性就会对武器造成影响。

游戏类型	大型多人在线游戏
制作公司	成都华义
发行公司	北京华义
上市日期	2003年6月15日
编辑期待度	

在这个游戏中，我看到了多个网游的影子……



西遊伏魔錄 -ONLINE-

西游伏魔录Online

■北京 娃娃







此次登场的游戏《西游伏魔录》是一款由国人自主开发的MMORPG游戏。游戏的开发团队Cube Studios成立于2002年6月，开发团队中的主要成员均有超过4年的网络游戏开发经验，曾经成功开发过大型网络游戏《侠客行》、《帝国在线》以及多套单机游戏，具有一定的开发经验和实力。

游戏的故事背景取材于我国古典四大名著之一《西游记》，因此游戏本身就拥有深厚的文化底蕴，而游戏的分支路线也是千变万化、曲折离奇。游戏的设定相当忠实原著，玩家要操纵唐僧、孙悟空、猪八戒、沙僧等原著中的角色，从东土大唐的都城长安出发，一路上铲妖除魔，历尽千辛万苦，最终到达西方极乐世界取得真经。

玩家在取经的路上将会遇到很多原著中出现的妖魔鬼怪，比如蜘蛛精、白骨精、金角大仙等，他们都会使出浑身解数给玩家的前进道路造成重重阻碍。另外玩家还有机会收集到很多原著中耳熟能详的宝物，像铁扇公主的芭蕉扇，太上老君的金刚圈等，灵活运用收集到的宝物，将会给玩家的游戏之旅带来意想不到的收获。

此外，开发小组特别派专人仔细考察了《西游记》原著中唐僧师徒一路西天取经所经过的不同地方的风土人情，力求能将取经路上的自然及人文景观也一并呈现给玩家。

当然，一款成功的游戏绝不仅仅在于上面那些表面功夫，更重要的是游戏内涵。作为经验丰富的开发团队，在游戏内涵和特色方面更是花费了一番苦心，他们仔细研究了目前国内比较有特色的数款网络游戏，将游戏中的特色挖掘出来，改进后应用于自己的产品中。

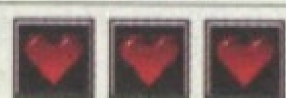
《西游伏魔录》采用类似QQ的聊天系统，同时还设定了多种频道，比如两个玩家密语的私聊频道、玩家组队后的团队频道等。

游戏开始时玩家可以选择的5个角色，不但代表了《西游记》原著中的5位主角（晕，怎么多出了个主角小龙女……），同时还代表不同的职业以及不同的五行属性，每个角色都有自己的发展路线及特定的技能和法术。虽然每个角色都只代表一种属性和相关的技能法术，但就像原作中一样，唐僧师徒每次都是团结在一起对抗一路上的妖魔鬼怪，因此当不同属性的玩家在一起组成团队后，不同属性之间就会相辅相成，发挥出更大的作用，而这也同样体现了网络游戏的特色——玩家之间的协作互动。

在游戏过程中，玩家还会获得各种各样的卡片道具，带有各种属性、作用各不相同的卡片相互组合，再配合玩家的不同职业和不同属性，在战斗过程中将会产生意想不到的效果。

游戏中的各类装备也是不少玩家追求的目标，《西游伏魔录》中为玩家提供了上千种不同样式、不同功能的装备，让玩家可以根据自己的属性和喜好自由搭配。同时还引入了装备DIY功能，这是目前网络游戏中普遍应用的系统，目的就是为了能达到玩家装备个性化的要求。《西游伏魔录》在目前网络游戏的道具合成系统上作了进一步改进，玩家可以在冒险路上收集种类繁多的宝物，然后用它们对自己心爱的装备进行升级，由于每个玩家升级时使用的宝物各不相同，因此即便是同一件装备，升级后的结果也足以让人眼花缭乱。

从上面的介绍可以看出，游戏的开放性和自由度较高，不论是战斗、交友、工作或是研究装备升级窍门，都是玩家自己一手操办。看到这里，你是不是也和我一样，希望早点和大家一起体验这次西行之旅呢？

游戏类型	大型多人在线游戏
制作公司	中机电投资有限公司
发行公司	中机电投资有限公司
上市日期	2003年7月
编辑期待度	

这真是一款让人“诧异”的游戏，我无法想象游戏中充斥着无数个唐僧；我无法想象一款只有一名女性角色可供选择的网游前景；我无法想象女唐僧和女八戒的样子……

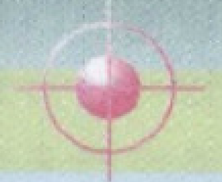
关于游戏和电影之间的互动、联姻，这是个老话题了。自1895年12月28日，发明家卢米埃尔兄弟在巴黎一间昏黄的咖啡馆里放映世界上第一部电影《工厂大门》到现在，电影已走过了一个多世纪的历程，全世界有数万家电影院开门迎客，人们对好莱坞的影片趋之若鹜，电影业也每年令人骄傲地创造着上百亿美元的产值。然而有那么一天，好莱坞的业者们惊奇地发现，他们耗费巨资精心炮制的电影却未必比一款构思精巧的视频游戏更赚钱。一个很好的例证是，在全球卖出近2800万套的经典动作游戏《古墓丽影》（Tomb Raider）及其周边产品已创造了近10亿美元的产值。银幕上的英雄可在玩具、漫画中延续他们的影响力，为什么就不能在玩家手中继续他们的冒险呢？好莱坞的老板们虽然醒悟得有些晚，但是却义无反顾地要在这个市场上抢到一杯羹。很明显的是，自去年以来，一些脍炙人口的娱乐大片都无一例外地被改编成了游戏，这里暂不一一例举，但可以肯定，当我们仔细审视这股涌动的大潮，就可发现一些耐人寻味的东西。



形似而神非

——电影改编游戏大潮下的青涩现实

■陕西 大漠奇侠



系出名门怎不得天独厚

20世纪90年代以前，电影改编游戏的数量屈指可数。一方面是游戏业者观念的问题，他们不像今天的开发商那样看重商业利益，而是重视原创内容。同时不可忽视的是，即便他们希望签下知名漫画和电影的游戏改编权，在财政上也可能有心无力。而电影业本身对于游戏开发商的呼声也缺乏兴趣，似乎游戏远不是令他们得益的一项产业。可是有个绝妙的讽刺恰恰在这时产生。1982年，因电影《星球大战》而名扬四海的导演乔治·卢卡斯（George Lucas）成立了他自己的游戏工厂LucasArts。从此，这家眼光独到的公司几乎每年都要出品大量冠以“Star Wars”标题的游戏产品，类型从动作、竞速到角色扮演不一而足。20年间LucasArts发行了数十款星战系列的衍生游戏，依靠星战响亮的名头引来滚滚财源——尽管星战系列电影从20世纪70年代至今不过才出品了5部而已。



开发中的《星球大战——旧共和国武士》。

电影改编游戏的好处是显而易见的。一款新兴游戏要想引起注意，不但品质要过硬，还必须在宣传上动脑筋。而对于电影游戏来讲，这一切依靠电影本身创造的名声可轻易得到。对于第一次听到Lara Croft或Solid Snake的人来说，如果不是玩过游戏，你根本不会对他们有爱或憎的感情。反过来说，对他们缺少了解，也就不可能去购买游戏。但你可能早就通过小说和漫画熟悉了哈利·波特或蝙蝠侠，这不啻是给改编游戏所做的最好广告。



哈利波特的PC版本输在画面效果上。

令开发商高兴的是，不少购买游戏的玩家似乎并不太在意游戏的品质，能自由驾驭心目中的偶像和英雄已足够了。所以游戏公司完全不必为卖不出去拷贝而担心，于是有更多“传说”中的人物开始走向他们尚未涉足的游戏舞台。2002年底，为了配合电影《哈利·波特和密室》的上映，EA Games在8个游戏平台发行了同名游戏（连日薄西山的PS上也有一个独立制作的版本），仅PC版就制作了23种语言的版本。不可否认哈利·波特在世界范围内的影响力惊人，但这种决不放弃的经营手段，也足以反映出EA Games的商人本色了。与电影《黑客帝国》和《X战警》的续集同期上市的游戏《登陆矩阵》（Enter the Matrix）和《X战警2——金钢狼的复仇》（X-man2:Wolverine's Revenge）也在多个平台上推出。依靠同名电影的强大号召力，这些本来也许不会十分令人瞩目的游戏得到了玩家的异常关注。这也恰恰是电影公司以及取得游戏改编权的开发商最期望的结果，看上去电影改编游戏的前途一片光明。

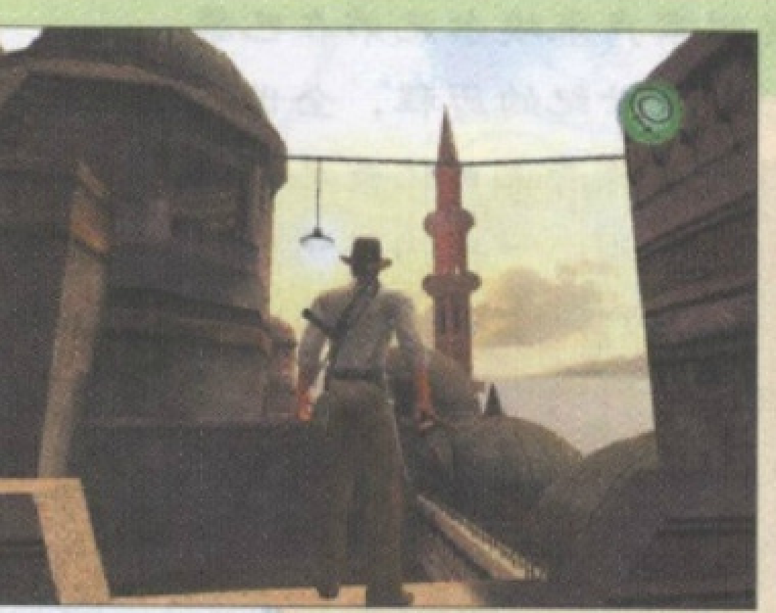


《登陆矩阵》不出所料在PC、PS2、XBOX和NGC上同时推出。

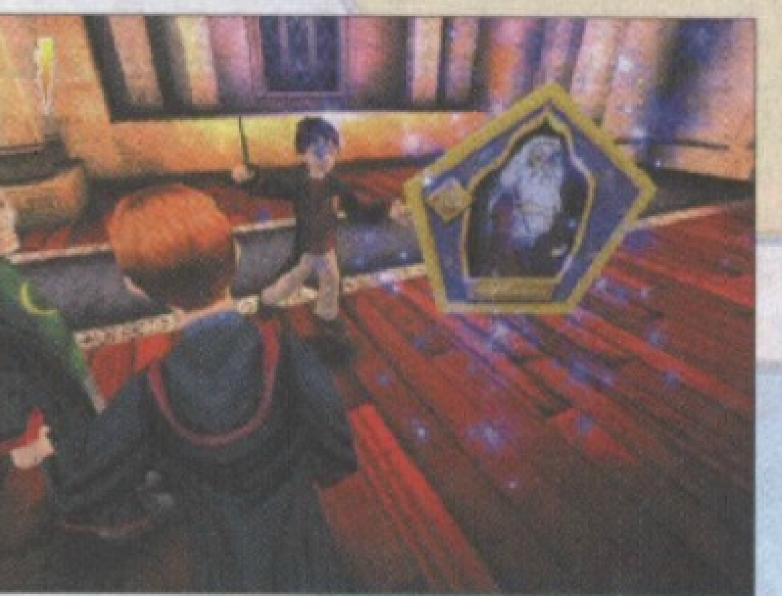
从电影中汲取灵感

让我们来仔细审视最近发售的这些电影改编游戏。

当游戏从业者，特别是动作游戏的开发者还在苦苦思索创新元素时，电影改编游戏的策划者们惊喜地发现，他们所要改编的电影中其实蕴藏着无尽的新意。就像在《夺宝奇兵》系列游戏中印第安纳·琼斯那招牌式的鞭子一样，在其它电影游戏中，开发者都很注重对这些独有元素的应用。


印第安纳·琼斯的鞭子在游戏中举足轻重。

在PC版《哈利·波特》系列中，哈利·波特的魔杖是整个游戏的中心，除了跳跃和攀爬之外，哈利可施放各种魔法打开封闭的石门、箱子，玩家时刻都会有发现隐秘房间和巫师卡的可能，这种玩法在同类游戏中尚不多见。所以尽管是一款商业化的游戏，但仍然取得了不错的反响。《X战警2——金钢狼的复仇》也很好地利用了影片背景，主角可使用狼人所特有的利爪进行战斗，连击、必杀和愤怒值的设定看上去也很吸引人。


巫师卡的收集让《哈利波特与密室》乐趣无穷。

2002年和同名电影同期发行的游戏《蜘蛛侠——电影版》（Spider-man:The Movie）则将蜘蛛侠的特征发挥得淋漓尽致，玩家控制的蜘蛛人可通过不停释放蛛丝在纽约的高楼大厦之巅穿梭，也能随时粘贴在建筑物的内外墙壁上爬行。利用这些特殊能力，我们的英雄可在群敌中间轻易地用一缕蛛丝跳脱包围，或者用蛛丝结成一个巨茧藏身其中，暂时躲避敌人的进攻。《蜘蛛侠——电影版》中的这些设计可看作是合理运用电影元素的典范之一。

《黑客帝国》为它的改编游戏也提供了丰富的创新题材。不过《登陆矩阵》的开发商多少会觉得有些郁闷，因为电影中经典的慢镜头模式率先被《英雄本色》（Max Payne）学了去，并且赢得了满堂彩。当正宗的《黑客帝国》游戏中出现这一设定时已少了些许新鲜感。不过“Bullet Time”的设计仍然被尽量地发扬光大。在打斗中，主角们可像电影中那样在唯美的慢镜中空翻或者贴墙行进，通过按键组合也能使出繁多的组合攻击。



金钢狼的攻击。

与时间和金钱较力

得益于电影的灵感是改编游戏的先天优势，如果制作严谨，并且动脑筋丰富游戏的玩法，应该不至于做得太差。但事实上，玩起来这些游戏却不像我们期待的那样有吸引力。在知名游戏媒体上，改编自电影的游戏往往是低分纪录的创造者，今年年初发售的《众神与将军》（Gods and Generals）更是创造了Gamespot评分的新低——1.2分。新近出炉的《X战警2——金钢狼的复仇》或许算得上是款还不错的动作游戏，但游戏中的图像效果却令人大跌眼镜，清冷的色调和单调的贴图令人打不起精神，爽快的劈杀感觉往往被粗糙的纹理抢了风头。不客气地说，游戏里充满了赶工的迹象。



空中行走是《蜘蛛侠》里独有的体验。

在电影的所有周边产品中，游戏应该是最耗费人工和时间的。一部认真拍摄的电影从开始筹备到最终上映往往要经历两三年时间。随着硬件和技术的发展，游戏制作的复杂性大幅提高，制作周期也在延长。一款出色的游戏往往也需要两三年的开发测试，精益求精。在玩家们抱怨大作总是跳票的同时，他们更可能在未来得到一部精品。但恰恰相反，电影改编游戏不但不能跳票，还必须严格按照电影的公映日发售，否则过了这一村就不敢保证玩家是不是还会买帐，电影的发行方也不会答应。如此一来留给游戏开发商的时间就屈指可数。他们往往在电影制作的中期才参与进来，但为了赶在电影上映的档期推出游戏，不得不夜以继日地工作。

EA Games在制作多平台的《哈利·波特》游戏时，不得不同时启用了3个以上的小组独立开发，这样做的结果是，各个平台上的版本从人物造型到故事、玩法都有很大的差异，游戏的质量也参差不齐。PS2版胜在画面突出，但游戏性一般。PC版游戏性尚可，但使用了《虚幻》一代的引擎制作，画面显得有些落伍。关于《魔戒》的两款游戏《护戒使者》（Lord of the Rings:The Fellowship of the Ring）和《双塔奇谋》（Lord of the Rings:The Two Towers）也存在这个问题。这两款几乎同期推出的游戏同样由两个小组分别制作，结果它们好比是一个天上一个地下。后者利用良好的图像引擎和战斗方式再现了托尔金原著的恢宏场面，气氛的营造也极其完美。相比而言，前者在各方面都显得平庸。同样的例子还有电影《女巫布莱尔》（Blair Witch）的三部失败的改编游戏。


像《黑客帝国》那样优雅的空翻。

赶工的结果就是各方面都将就一下。利用既有的引擎可缩短开发周期，当然使用稍微过时的引擎还可节省开支，缺点是陈旧的引擎往往无法充分表达开发者的理念，也没有更多的时间对它进行完善，制作中显得捉襟见肘。在改编的动作游戏里，往往开发者没有时间和精力去平衡游戏的战斗系统，使游戏变得过于简单或过难。比如说，在《蜘蛛侠——电影版》中为主角设计的繁多组合技在群敌围攻时，几乎无法施展。看似花哨而丰富的动作事实上没有实用价值。



潇洒的飞檐走壁。

不能否认的是，一些品质不高的改编游戏也并不完全是因为时间的原因。当开发者认识到改编自电影的游戏基本上会稳赚不赔时，他们本身的创作欲也面临极大的挑战。重起炉灶，利用电影中的人物创作新的脚本很难说能被玩家认可，所以与其费力不讨好地忙活，不如对电影的故事，稍加改动。即便如此，在很多改编游戏中也难以看到完整的故事交代。开发者想当然地认为看过电影的玩家对故事已烂熟于胸，或干脆是图省事，因此连必要的情节和对话也能省就省。像《蜘蛛侠——电影版》中那样用精美的过场动画交代剧情的游戏还是比较罕见。最会节省的无疑要数LucasArts的“星战”系列，每款游戏的开头极少看到过场动画，多半是用在星战主题音乐下不停飞向远方的字幕交代一下故事背景罢了。如果不是卢卡斯和星战的名气，很难想象这样的游戏会受人青睐。



慢镜头中的射击。



何时可望形神兼备?

回顾过去一年发售的游戏，你会惊奇地发现几乎没有一部有名的电影在上映时没有发售相关的游戏产品。甚至一些年代较为久远的知名电影也被重新挖掘出来。比如布鲁斯·威利斯主演的系列电影《虎胆龙威》（Die Hard）就被重新改变成FPS游戏。在游戏产品的开发上，好莱坞的一些电影公司表现出出人意料的重视。环球电影公司成立了专门的游戏部门Universal Interactive Studios，《魔戒——护戒使者》就是由这家公司发行的。20世纪福克斯公司也一度拥有他们独立的游戏公司Fox Interactive，负责为福克斯的电影和电视剧开发相关的游戏产品，同时也参与了《无人永生2》等游戏的开发工作。迪斯尼公司年初在他们的消费者产品部下成立游戏小组Buena Vista，负责公司少儿游戏的开发。他们计划中的第1款游戏《Tron 2.0》正是根据1982年的电影改编的。而此前，大量出产动画影片的迪斯尼和梦工厂也早就委托独立的开发小组为他们制作游戏，因此在动画大片上映的同时，玩家们就可以买到《亚特兰蒂斯》或《怪物公司》的游戏版本。



金钢狼的世界看上去是如此单调乏味。

电影改编游戏的发展看上去是一帆风顺的，但绝不能忽视水面下涌动的暗流。年初，福克斯出人意料地将Fox Interactive全盘转让给了Vivendi Universal Games。虽然不敢肯定经营不佳是转让的真正原因，但有钱为什么不自己赚呢？电影改编游戏显示了它疲软的一面，因为开发周期和进取心的缘故处于一种尴尬的境地中。在游戏市场上，改编游戏是十足的投机分子，因为品质的原因它无法赢得那些真正玩家的青睐，因而它的推销对象不得不面向众多影迷，而影迷的口味也很难捉摸，游戏能卖多少和电影票房息息相关。因此虽然这是一个增长迅速的市场，其中的不稳定因素也大量存在。长期以来开发工作中的急功近利、目光短浅开始渐渐出现副作用。玩家们已不会像当初那样对改编游戏照单全收了，这使得开发者们面临新的挑战。



《双塔奇谋》成功再现了史诗般的场面。

回顾过去几年的改编游戏，它们虽然有电影的人物、故事，但游戏的过程大多干涩、无聊，电影中血肉丰满的人物在游戏中好像行尸走肉一般。游戏制作中，特别是日本游戏的制作特别重视剧本创作，往往在其中蕴含深刻的道理。欧美的游戏制作不是很在意这一点，而在电影改编游戏中尤甚，这使得原本由故事取胜的好莱坞电影在大多数改编游戏中风韵彻底无存，演变成按部就班的流水帐，甚至是莫名其妙的开始与结束。其过场动画中潦草的运镜方式也使电影中原本精致的镜头语言魅力尽失。

我们并非期待电影改编游戏一定要达到何等高度，但起码能基本反应电影本身的实质，在游戏性上没有太大的问题。要达到这个目的需要游戏小组能和电影公司方面协调，赢得更充裕的时间，更重要的是开发者本身要端正态度、更新观念，少一些唯利是图的铜臭气。对于近来受到关注的《登陆矩阵》，笔者也只是持谨慎的乐观态度，毕竟电影改编游戏和游戏改编电影一样还处在一个不成熟的青涩时期。P



《护戒使者》在图像和战斗上都显得无趣。

九论闪电战 BLITZKRIEG

——看《闪电战》与《突袭》的比较

■贵州 yago

总评 90



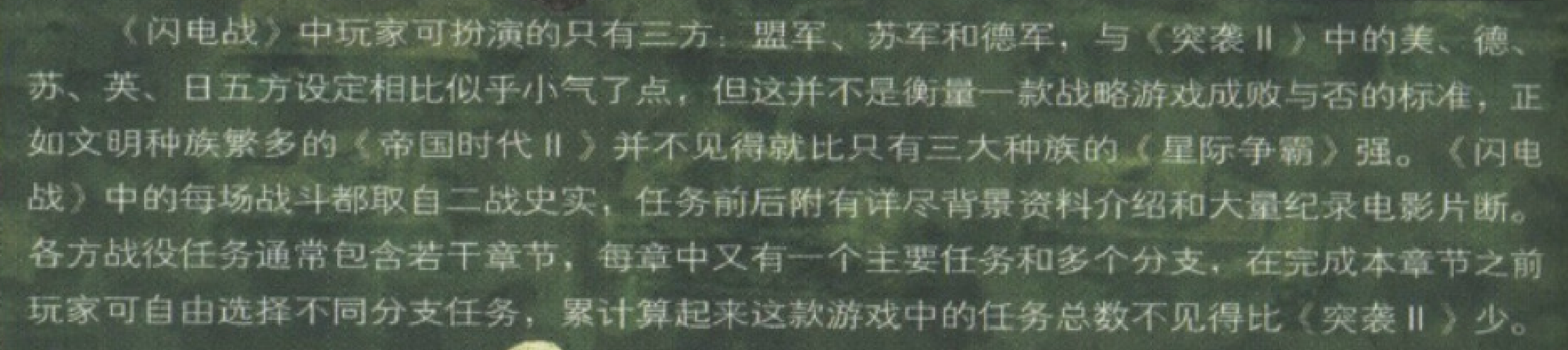
😊	相当完美的3D画面，诸多独具特色的设计亮点。
😞	坦克车辆比例过大，地图相比之下过小，操作有些复杂，射击音效不尽人意。
● 制作	Nival Interactive
● 发行	CDV
● 载体	CD x 2
● 类型	即时战略
● 语言	英文
● 环境	Windows 98/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

Blitzkrieg这个词来自德语，意即“闪电战”。二战中由德国纳粹部队率先运用的这种快速突击战术成为军事史上的重要里程碑，它的出现结束了进展缓慢伤亡惨重的堑壕战时代，继古德里安之后不少统兵将帅纷纷成为此道中的行家里手。作为一款二战题材的游戏，《闪电战》力图真实再现二战中那些波澜壮阔的装甲战役，而它采用的正是改良后的《突袭Ⅱ》引擎，如果仅仅把《闪电战》看成是《突袭》系列的克隆作品未免有失公允，那么它们之间到底有何区别呢？下面我们将深入浅出地为各位剖析这款CDV大家族的新成员。

一、国家

《闪电战》中玩家可扮演的只有三方：盟军、苏军和德军，与《突袭Ⅱ》中的美、德、苏、英、日五方设定相比似乎小气了点，但这并不是衡量一款战略游戏成败与否的标准，正如文明种族繁多的《帝国时代Ⅱ》并不见得就比只有三大种族的《星际争霸》强。《闪电战》中的每场战斗都取自二战史实，任务前后附有详尽背景资料介绍和大量纪录电影片断。各方战役任务通常包含若干章节，每章中又有一个主要任务和多个分支，在完成本章节之前玩家可自由选择不同分支任务，累计算起来这款游戏中的任务总数不见得比《突袭Ⅱ》少。



二、装备

武器装备是即时战略游戏的核心部分，在《突袭Ⅱ》中，包括步兵、坦克、车辆、火炮等在内的武器及人员共有273种，而《闪电战》拥有250多种坦克车辆和40余类步兵，两者从数量上相比可谓不分伯仲。《闪电战》的各种单位属性比《突袭》系列表现得更为详细，据笔者所知《突袭》中每种单位已暗含有前、后、侧的护甲厚度值，但《闪电战》把这些参数明示在玩家眼前。通常情况下坦克的正面装甲厚度是最高的，尾部和顶部是其弱点，尤其德军后期的虎式重型坦克几乎刀枪不入，只能从顶部装甲入手，召唤对地攻击机来对付这些钢铁怪物才是最有效的解决方法。《闪电战》中的经验值很难挣，单位级别的增高可提升射击准确度和反应速度，不过当你辛辛苦苦把一辆坦克练到三四级后，敌我双方都会有装甲火力更好的新坦克出现。升级并不能提高穿甲能力值，即使是一辆级别很高的轻型坦克也无法从尾部射穿敌重型坦克的护甲。既然如此，笔者实在不明白游戏中的经验值和升级意义何在！

详细的装备说明菜单。

三、影音

就武器装备的造型而言，真3D画面的《闪电战》只有一个字：酷！从德军虎王、苏军T34到美军的谢尔曼，游戏里的这些二战名“坦”与我们在各种史料中所见的完全相同。在游戏中的装备识别手册中，玩家甚至可以细览每种坦克、火炮甚至飞机的详细参数，从口径、射程、行驶速度直到乘员数、装甲厚度等一应俱全。音效是这款游戏最大的遗憾，背景音乐倒还勉强过得去，但各种战斗音效则相当令人失望，缺乏《突袭》中那般震撼人心的重低音效果。不得不指出的是，《闪电战》中炮击的弹着效果也缺乏真实感，爆炸后地面没有弹坑，树木被击中后碎叶却乱飞得近乎夸张，这些缺点对于一款模拟历史战争的游戏来说相当致命。



占据高地据险扼守。

四、火炮

火炮有现代战争之神的美称，《闪电战》中的火炮种类繁多，在细节和真实性上都比《突袭》系列有所提高。《突袭》中基本上没有真正意义的自行火炮，但《闪电战》把这种酷似坦克的武器单独提出来组成一个庞大家族，自行火炮是把远程火炮安设在坦克履带底盘上的重型装备，它与坦克的最大区别在于没有可旋转的炮塔。自行火炮的射程虽然不及牵引式重炮，但比起坦克来仍然远多了，它们的高机动性足以避开敌人的报复性压制射击。如果占据有利地势，自行火炮在近战中也能发挥其近乎恐怖的穿甲和杀伤性能。

五、后勤



后勤补给一直是《突袭》家族的独门特色，《闪电战》在继承这个特点的同时也作了相当大改动。首先是补给基地的出现，补给基地分为永久性和暂时性两种，前者无法摧毁，后者在战场上数量较多，通过消灭补给基地附近敌军可实现对其占领。真正实施补给任务的是卡车，卡车除了担当运输任务外还可为坦克火炮补给弹药，也能为空缺火炮和战壕补给人员，实施补给时卡车会自动“惠及”附近己方需要补给的单位。卡车每次可携带的补给量不多，但两种基地都可提供无限的补给量弥补了这个缺点。游戏中的修理车可修理受伤装备，还有布设防步兵铁丝网和防坦克铁桩、维修断桥、搭建新桥等作用。修理车还有一个更重要的作用是挖步兵战壕，战壕堪称《闪电战》中最出色的设计，有了它步兵们才能在敌人炮火和坦克的残酷冲击中不至于一败涂地。



火力掩体在战斗中用处很大。

六、步兵

步兵在此游戏中基本上是配角，但Nival公司的制作人员仍然再一次表现出他们的独具匠心。步兵班是游戏中步兵特有的战斗编制，一个步兵班由10人组成，包括军官、特种武器兵和普通武器兵，当玩家单击步兵班中任一士兵时即可选中整个步兵班统一行动。玩家无法将多位任意自选的步兵组建为一个新的步兵班，这大概是步兵班设定中最大的遗憾。通常步兵有四种移动模式：自动、攻击、卧姿和列队。卧姿可有效降低敌炮火的伤害，笔者曾亲眼所见站立姿态下的整整两个步兵班在敌人一发重炮中全部丧生。侦察员算是步兵家族里的独行侠，这些狙击手和军官一样具有望远镜远眺功能，侦察员独有的潜伏移动模式可保证近在咫尺的敌人也难以发现他们，不过他们的枪法和《突袭》里的同行相比就差远了。



盟军战机击落德军侦察机。

七、工事

防御工事使弱小单位在面临敌人的强势攻击时不至于苍白无力。防御工事包括修理车为步兵挖掘的战壕，还有坦克和火炮可自行堆建的火力掩体，以及各种碉堡等。战壕可大幅度降低步兵伤亡率，而火力掩体却使装甲单位的战斗出现了一些戏剧性的变化，当己方坦克群抵达战斗位置或与敌发生遭遇时，玩家通常要做的第一件事不是开火而是立刻按F键修筑火力掩体。火力掩体能使轻型坦克在敌优势火力攻击下支撑更长的时间，如果敌我双方坦克的火力和装甲厚度不相上下，那么及时筑好火力掩体的一方就有更高的胜算，没有修筑火力掩体的反坦克火炮在敌方坦克的机枪扫射下简直不堪一击。



堑壕战与坦克火力相配合。

八、空军

《闪电战》也能召唤空军支援，除了《突袭》中已有的侦察机、轰炸机和伞降部队外，还增加了战斗机和攻击机两种空军支援模式。战斗机是对付敌侦察机的有效手段，攻击机对各种地面部队的攻击效果都很不错，在确保不受防空炮火威胁的情况下它们几乎就是敌人的噩梦。与《突袭Ⅱ》相比，从玩家发出呼唤命令到空中支援抵达的时间间隔很短，但奇怪的是飞机在前往执行任务途中经过敌防空火炮上空时竟然不受攻击，只有到达任务地点后才会受到地面攻击，难道是飞行员们提升了航行高度？另外值得一提的是游戏中有天气变化影响战局的设定，例如突然下雨就无法召唤空军支援，这在《突袭》系列中是没有的。



盟军轰炸机执行任务。

九、AI

谈到人工智能，这款游戏有不少精彩之笔，但也不乏更多遗憾，总的来说在这方面《闪电战》不如《突袭》。先说优点，跟随模式可让大批单位跟随先锋部队行进，目前很多即时战略游戏中都有类似设定，在《闪电战》中敌人往往会发动颇具规模的坦克反扑，采用跟随模式后先锋部队遭遇群敌时可迅速倒车回退，后继的大部队即可对扑上来的敌人施以密集火力迎击。游戏在执行补给动作时的AI缺陷堪称灾情严重，经常有卡车为多个单位补充弹药时突然呆在那里不动。当卡车前往基地卸载补给时，如果基地附近车辆拥挤或需要绕太多弯路也会发生呆滞现象，步兵班和坦克搅缠在一起时双方的移动速度都会严重降低。游戏中似乎有自行让路设定，但却相当糟糕，经常出现正在了望的侦察兵从靠近的坦克旁边爬开，结果却进入敌人的火力圈，或是几辆坦克自行为卡车让路却陷入更混乱的交通堵塞中的情况。



用AT炮从背后搞定两辆德军虎式。

我们可清楚看到，《闪电战》和《突袭》都侧重于在小规模战斗中的战术层面指挥能力，与《突袭》相比，《闪电战》中的战斗规模通常更小，基本上都是些攻占小村子或夺取桥头堡之类的任务，与其说玩家是运筹帷幄的五星上将，倒不如说是亲临前线的基层指挥官更合适一些。你需要谨慎选择进攻方向并准确运用手中有限的装甲部队，在适当位置投入足够力量以产生震撼性的突击效果，而这正是闪电战战术的基本宗旨。所以，尽管这款游戏存在一些不容忽视的缺陷，但它的主要表现仍使其无愧于《闪电战》这个名字。 P

另类的武侠尝试

天下霸图

■云南 善良的大灰狼

武侠游戏一向被誉为华语游戏市场中的长青树，自然无数的武侠游戏也就始终伴随在我们左右，但或许是太多的重复与雷同，于是提起武侠游戏，大部分的玩家马上想到必是一段凄美或壮烈或惊奇的江湖爱恨故事，而《天下霸图》也就在如此的印象中走了进来。不过这一次，所有的人都感到了惊讶，因为《天下霸图》并没有延续那些已有武侠游戏的套路，继续在角色扮演的道路上深入；相反，通过经营策略要素的加入，12个门派掌门人的虚位以待让人感到兴奋不已，游历了太多的江湖，见识了无数的爱恨之后，身为掌门人的自己这次将会有着怎样的表现，迫不及待的我们马上进入了游戏，天下霸图的世界就此开始了……

总评 82



☺	突破武侠角色扮演的单一设计，完善的资源系统、经营养成策略要素的加入让游戏的乐趣度大为提升。
☹	难度过高，平衡度失调，Bug众多，补丁更新频繁，游戏节奏缓慢。
● 制作	光谱资讯
● 发行	光谱博硕
● 载体	CD×3
● 类型	策略
● 语言	中文
● 环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★☆

遗憾，总在宣传与现实落差间

广告宣传的目的在于为产品提供很好的外部形象，继而引起人们的兴趣并乐于尝试，游戏广告同样如此。早在《天下霸图》尚未出世之时，通过消息和游戏媒体上的广告，玩家对于游戏已然有了一个良好的印象，而这样的印象正是指引人们掏出银子买下游戏的动力所在。可惜期待中的美好并不总是等同现实，成为天下的武林霸主是玩家在游戏中的目标，但怎样才能实现武林盟主之梦？魔教血屠天下、剿灭四方，武力获得盟主尚能有人信服，但堂堂名门正派的少林、武当也要采用如此暴力之手段来拿到盟主之位，实在有违正道精神。太乙教逍遥子跟丐帮帮主公治一在先前的介绍中一直以好友相称，但为何丐帮却总是隔三差五地派人来袭？惩恶扬善本是侠义所在，但连村口的毛贼，本门的叛徒都能让掌门师兄全军覆没，如此的门派是否还有资格来宣讲惩恶扬善？以德服人，方显个人魅力，但血拼之下，掌门人一死，整帮人马立刻作鸟兽散，宣布门派灭亡，谁人还敢以德服人。《天下霸图》通过经营策略要素的加入希望营造出另一个武林之梦，但叫人遗憾的是，除了那振奋人心的广告宣传之外，武林之梦的残酷现实总让人不得不在坚持与退出间犹豫不定。


天下武林势力分布图，是不是让人想起了三国志。

真相，穿了武侠外套的三国志

《三国志》堪称策略游戏的典范，自然当光谱准备把武林门派间的战斗演化成一场全面的一统战争，并通过策略的形式进行展现时，《三国志》的借鉴与参考相信是理所当然之事，于是在游戏中我们也就找到了开采资源，获得门派收入；建造设施，生产武器装备；联系市场，随时买卖江湖上的材料道具；训练弟子，培养不同的江湖侠客等结合了武侠特色的游戏选项，这给《天下霸图》带来了以往武侠游戏所没有的全新乐趣。说到这里，故事的发展本应继续完美地书写下去，但真是这样吗？很不幸，当这些与《三国志》中功能相似，唯有名称不同的游戏策略选项单一分离时，它们每个都算优秀，但如果它们真的结合为一个整体，这却并不是我们想要的游戏。你可能在《三国志》中招募将领，训练军队就可将他们派出去攻城掠地，但《天下霸图》中门派弟子要成为真正

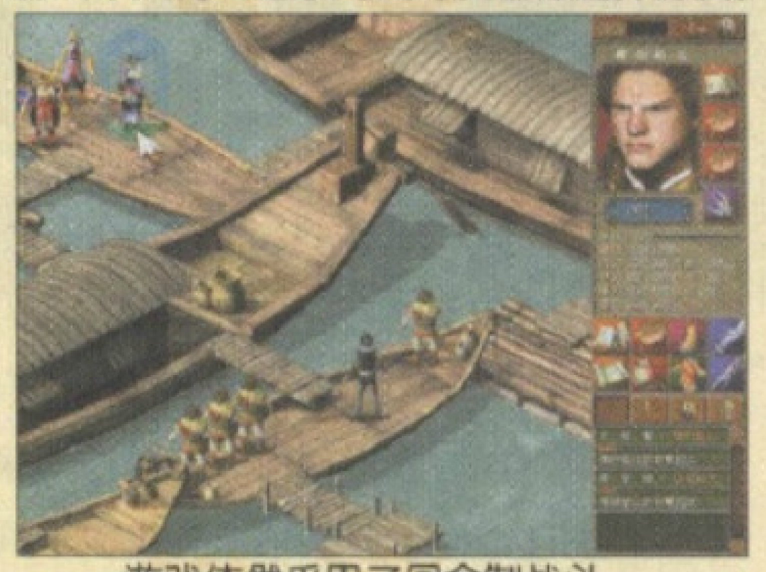
的战场主力不仅耗时极长，而且经常受到装备的限制，这样一来，游戏的节奏不免被大大拉慢。外交本是平衡各家关系，体现不战而屈人之兵的舞台，但就连亲密盟友都可能随时翻脸不认，暗中偷袭。想依靠外交来获得实力的弥补无疑是痴人说梦，更何况游戏中的外交纯粹就是摆设，于是不停的战斗也就成了游戏的唯一有效手段。地盘的多少原是实力的象征，但一旦帮主战死马上GAME OVER，地盘的抢占也就变得可有可无。《天下霸图》可被人视作武侠版的《三国志》，但或许是设计者想将太多的美好创意全部在游戏中表达，但却又偏偏缺少一个能将它们完美融合的构架，因此《天下霸图》虽然打了武侠策略游戏的招牌，但与策略仍有不小的差距。


江湖传闻中可以接到各式各样的任务，可惜全部都是战斗的，过于单调了。

版本，让人眼花缭乱地更替

如果要评选2003年度最多版本更新的国产单机游戏，《天下霸图》一定榜上有名，理由何在？在不到1个月的时间内，游戏公司竟然进行了8次版本升级，而且更让人头大的是经过了8次版本升级之后，游戏中的Bug和不平衡问题依然严重。当然光谱能在游戏上市之后短短的时间内就进行8次版本升级，责任心的确够强，但让人疑惑的是，《天下霸图》本身就已是一款跳票良久的游戏，几年时间都等了，为何不再多拿出1个月的时间进行游戏测试然后再推出呢？有问题，解决问题就是好同志，人非圣贤孰能无过？但令人奇怪的是，《天下霸图》的更新补丁在解决问题的同时很容易带来新的问题，在最初的游戏版本中，会出现无故跳出死机的问题，经过版本更新这一问题获得解决，但这时幽灵人口的Bug出现了，待下一个版本更新解决了这一问题之后，死机又来了。好不容易死机终于解决了，但游戏的难度又过分变态了，待过高难度问题修正后，大家发现难度又太低了，原来穿着装备拿着补药的敌方大军一下子变成赤膊上阵，补药都不带了。就在大家感叹游戏挑战性不足时，好嘛，版本再一更新，挑战性是提高了，但提高得也太离谱了吧，敌人重新穿上了衣服，但他们穿什么？穿太虚鞋，戴太虚金簪，而我们才有天蚕衣，敌人已装备了几年之后才有的防具不说，等级也狂高，还带一大堆顶级补药就打过来了，更狠的是，这不过才第一年的4月份，要想不改就打赢简直等同奇迹！


游戏中共有12位掌门人可以进行选择扮演。


游戏依然采用了回合制战斗。

庆幸，酒越陈越香

由于Bug的存在，上手的不易，大部分玩家对于《天下霸图》很快就会由期待变为失望，并进而在下一次的受挫后选择离开。但值得庆幸的是，问题的存在并没有让游戏创意的光芒被全部掩盖，因此只要持之以恒，随着游戏的深入，好玩的内容也就出现了。由于资源系统的完整，因此不同的地区，玩家都可找到不同的特产，利用这些特产不仅可以在市场上售卖赚钱，更重要的是结合门派中建造的锻炼场还能进行武器装备的开发和生产，并且随着生产的进行，锻炼场的等级也将越来越高，而能生产的物品也越来越好。自己创造新武功一直是很多玩家的梦想所在，《天下霸图》正可实现这样的梦想，通过不断的修行，门派弟子可以悟出各种各样的全新武功，而且当他的某一项武功特别熟练后，还会把武功记录成秘籍，流传后代。有了这样的前提，如果你能在市场上买到其他门派的武功秘籍的话，嘿嘿，不要笑得太大声哦。很多武侠游戏中都可找到轻功的设定，但轻功的展示却似乎从未出现过，但在该游戏中，只要在人物行程的排定中加入轻功修炼的内容，人物就会研习轻功，而且轻功达到相应等级后，甚至可以飞，自然当回合战的战斗在大棋盘的地图上开始，而你不想浪费太多时间去消灭一般的小兵，那么轻功一闪来到BOSS的身边，擒贼先擒王，接下来的自然不必多说了。也正是由于以上这些乐趣所在，《天下霸图》也才有了存在的根基而没有落入彻底失败的境地。当然，如果没有那些问题的存在，它的表现会更出色，实在是可惜了。



交易市场是本作的一大创新，唯一可惜的是玩家无法主动提出交易。

作为一款近期冷清的单机游戏市场上难得一见的武侠游戏，以光谱本身的实力，加上武侠策略游戏的创意，《天下霸图》本可成为大红一时的佳作，只可惜游戏的Bug实在是太严重，而游戏公司随后发布的更新补丁又始终未能提供完美的解决方案，以及第一次尝试如此类型所带来的上手不便，所必然存在的考虑不足、设计不周等问题，因此很不幸地从众人期望的高峰跌落到了深谷。但即使如此，如果光谱能在其后的补丁升级中解决这些问题，而作为玩家的你也有耐心等待它的改变，适应游戏的现实，那么《天下霸图》依然是一款值得尝试的游戏，否则的话，还是让我们一同来期待《天下霸图2》的问世吧，如果真有这款游戏的话。P

《突袭》的出现改变了即时战略的游戏机制，将玩家从为部队指定攻击目标这一相当繁琐的操作中解放出来，从而可以更加专注于战略战术。于2003年4月发布的《闪电战》，秉承了《突袭》的设计手法并作了很多改进，不仅画面效果精细绝伦，令人赏心悦目，而且在战术设计上也形成对《突袭》的突破。其制作者俄罗斯游戏开发商Nival Interactive早就以作品图像精美而闻名，《恶魔岛》、《以太神魔录》、《巫师之怒》都是其主要作品。这次推出的《闪电战》则以盟国、苏联和德国之间的重大战役为线索，收入了历史上记载的在欧洲战场爆发的所有著名战役。战役内容充实、追求史实效果，玩家必须严格遵照史实来玩，同时也强调战术的运用、兵种的搭配以及后勤补给、人员培养等。在史实关卡之间还穿插了一些随机生成的过渡关卡，可以让玩家换换口味（限于篇幅，本攻略对过渡关和教学关不作介绍），同时还为玩家提供了更多积累经验的机会——只要玩家控制的核心部队能够活着进入下一关，就可以积累经验值并得获得升级。

闪电战 Blitzkrieg





■湖南 游侠天奔
（本刊特约作者）

总评	90
制作	Nival
发行	CDV
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★☆
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 800MHz 内存：128MB RAM 显卡：32MB以上显卡 硬盘：2.4GB

在3个战役中，游戏都提供了少许核心部队（Core Units），通常是数辆坦克和3门固定炮，它们能随着游戏的进程而升级。升级后，射程和射速都将提高，最高可升到3道杠，最重要的是，坦克能够升级为自走炮，这是转移敌火炮注意力的主要兵种。因此确保核心部队在每一关都不损失，即使因为作战少而使经验值增长缓慢，也比冒风险失去它们强！另外在真实的历史战役关之间，都穿插了随机地图的小战斗，其难度均比历史战役要容易些。



盟军战役

挪威之战

由步兵执行侦察任务，注意出战斗机拦截敌侦察机。敌方没有防空炮和战斗机，故稍后可出侦察机查看敌人在南部村庄里的布防情况，后方的火炮轻松轰

侦察先行

常言道，知己知彼，百战不殆。《闪电战》亦是如此，要想减少自己的伤亡，必须侦察敌人的情况，因此侦察兵是游戏中最重要的兵种。进入战场后，首先是找侦察兵，令其使用隐蔽模式（Z键、A键）匍匐前进，此状态下敌人很难发现侦察兵，除非距离相当近。用侦察兵的隐蔽模式前进，当用望远镜观察某个特定的方向时（X键、鼠标右键），其视野可延伸60%，但视角受到限制。当发现目标后，才方便施展后续打击手段。除了侦察外，侦察兵另一个重要用途是狙击。在全视角范围内，令侦察兵狙击敌兵，对站立的敌兵基本是一枪毙命，对壕沟里的通常需3发子弹。更重要的是，侦察兵能够击毙所有类型火炮的炮手，包括防空炮、反坦克炮、远程炮，并击毁任何用轮子行驶的车辆，包括运输车、工程车、装甲摩托车。所以除了坦克和自走炮以外，侦察兵一人几乎就能静悄悄地消灭大部分敌人。当然，必须关注侦察兵的弹药数量，盟军和德军的侦察兵都有120发子弹，苏军的则只有60发，当弹药消耗得差不多时就必须回去补充。

不过侦察兵并不是万能和绝对安全的，一方面敌人巡逻的装甲车或摩托车比较容易发现侦察兵，对此可将1辆中型坦克开到该巡逻车的某个停靠位置附近，待其巡逻至此时将其击毁，然后迅速撤走。此过程中要注意侦察兵和坦克的安全，因为敌火炮通常会朝作战地点轰击；另一方面，在蚕食敌区域过程中，敌人有可能用坦克反击，如果反击的坦克经过侦察兵身旁，那么侦察兵就会暴露；最后，敌人也有侦察兵，谁能抢先发现对方，谁就能先开枪狙击掉对方。所以侦察兵在探索过程中，必须保持警惕，交替使用望远镜和全视角两种方式，并学会判断从哪行进比较安全。通常而言，树林是避开敌装甲部队的天然掩护。

有的关卡没有提供侦察兵，这时可使用替代侦察兵种——步兵。《闪电战》中的步兵是一个班一个班组织的，每个班由9人左右组成，步枪兵、冲锋枪兵、反坦克兵都配备了，其中具有望远侦察功能的是军官。派一队步兵往敌区域推进，走一小段就举望远镜观察一番，若无目标就继续前进一小段，若发现敌人则用火炮攻击。由于步兵没有隐身能力，所以他们很容易被敌人发现。在受创的步兵小队中，只要军官在，就能继续执行侦察功能，否则必须回基地用运输车对其补充兵员。因此步兵探路多用在地形开阔的场合，如果是在茂密的树林或在村镇里，步兵的侦察作用相当有限。

火炮是主要打击手段

游戏中的火炮忠于二战原型，盟军、德军、苏军各有多种，包括轻型火炮、重型火炮、远程炮、自走炮等。虽然型号和射程各异，不过在战术上的区别主要在于它是固定炮还是自走炮。固定炮射程远，缺点是移动不方便，必须由运输车装卸；自走炮射程有限，优点在于机动性强。当侦察兵发现敌人后，后方的火炮摆开架式朝目标轰击，虽然火炮打得不准，但多门火炮齐射和持续的轰击总能将目标炸掉，因此侦察兵加火炮是单人战役下的核心战术。

单人战役下的每一关，都可归入以下3种情形：一是敌人没有火炮，那么在侦察兵加我方火炮的战术下，敌人都是待宰的羔羊——侦察之、轰击之、歼灭之，只是时间问题；二是敌人有火炮，射程（Alt+R）和规模数量上与我方火炮基本相当，虽然此时可让我火炮对敌火炮进行火力压制（Z键，再于左下小地图上按鼠标右键），但我方火炮总难免有损失，因此即使我方火炮在数量上多于对方，也不推荐互射；三是敌火炮在数量上多于我方，或者在射程上比我方火炮更远，此时进行火炮对抗就更加不利了。那么在第二和第三种情况下该怎么做呢？很简单，侦察兵渗透到敌后，干掉敌方火炮炮手，使其火炮失去作用，这样就将战局变为了第一种情形。需注意的是，敌人会派运输车来给火炮补充人员，因此侦察兵在击毙火炮的炮手后，可埋伏在附近耐心等候，待敌运输车前来时，用3到5发子弹将运输车击毁，在稍大的场景，敌人可能派出4到5辆运输车先后来补充炮手，侦察兵须将所有运输车击毁后再离开。为了避免因绕道去敌后而长途跋涉，可先在敌前沿阵地旁打击反坦克炮手，击毁几辆运输车和一些步兵后，回基地补充弹药，再往敌后寻找敌火炮。

除了侦察兵渗透到敌后外，还可利用固定炮与自走炮的配合来对付敌人，即：找两片空地，分别安放自走炮和固定炮。除了固定炮的运输车外，其他部队离它们远点。自走炮先朝敌目标开火，开几炮后就转移位置，敌火炮将朝自走炮刚才的位置轰击，此时固定炮开始轰击，如果射程能够打到敌火炮的位置，就对其进行火力压制，这算比较好的情形，能轻松消灭敌人远程攻击能力。艰难的情况是，敌火炮的射程大于我方，我方固定炮打不到敌炮，此时就只有趁敌火炮轰击我方自走炮刚才位置的时机，让固定炮轰击侦察兵所发现的目标。敌炮将对同一地点保持一段时间的持续轰击，当其停下来时是在补给弹药，这时赶紧用运输车将固定炮拖走，因为敌炮的下一轮轰击地将是固定炮刚才的停泊地。之后重复两类炮之间的配合，消灭敌前沿阵地的部队，然后将两类炮的位置前移，直到我方火炮能够打着敌炮，再用自走炮吸引敌注意、固定炮随后火力压制的方法，干掉敌重炮。当只有固定炮、没有自走炮而且敌人火炮射程比我方远时，可派少量坦克或步兵攻击敌阵地，吸引敌火炮注意，然后让我方火炮进行火力压制，不过这种做法会损失一些部队。

击，优先打敌火炮。步兵分几个方向冲进村庄，肃清残敌，进驻数座设施。

保卫法国

此关没有提供火炮，只能从敌人手中夺取。让侦察兵隐蔽过桥，消灭敌防空炮手和躲在房屋里的大部分敌兵，让坦克隔着河流击毁1辆敌坦克后，所有步兵以攻击队形冲往小镇尽头，途中将遭到敌坦克、飞机、步兵、远程炮的攻击。但只要夺取了2门防空炮就控制住了局势。让工程车排雷，其他部队肃清残敌，并将后方增援的数辆坦克调往小村东面路口，迎击试图反攻的敌人。守住，休整，然后部队南下。出动轰炸机轰炸南方村庄入口一带的敌反坦克炮，坦克与步兵随即突入，直奔南面的稻田区，缴获那儿的火炮。之后以侦察兵侦察、火炮轰击的战术，轻松消灭北部仓库里的守敌。



轰炸机杀伤效果惊人。



出动侦察机掌握敌军布防情况。

托布鲁克战役

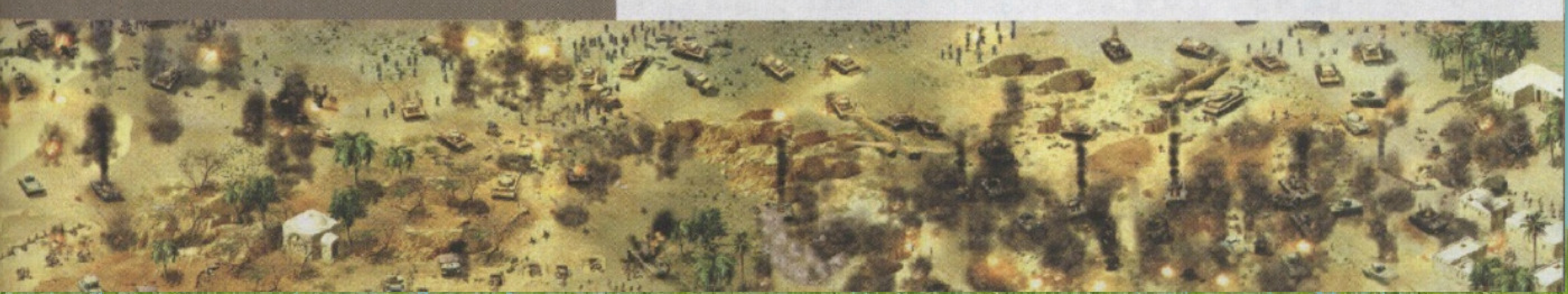
初期切不可主动出击，敌人非常强大。东南一线的两支部队都构筑防御工事，出动战斗机拦截敌机。布防完成后，从右路派一队步兵往敌营探路，在补给站旁发现敌两个防空炮后，马上回撤，将敌人吸引过来，减轻东北部村镇的防守压力。在抵挡进攻的同时，村镇里的2门火炮朝敌防空炮的位置轰击，将它们摧毁是此关的一个目标，也大大便于空军的行动。东南一线的防守比较艰苦，敌人的大群部队、后方的火炮和空中的对地攻击机一起来袭。挡住敌人的疯狂攻势后，出动轰炸机轰炸道路（以补给站为标准）两侧的敌反坦克炮阵地，部队再集体冲锋，打出一条通道，护送运输车队赶往东北部的村镇，只要有3辆抵达便成功。



大队步兵冲入村庄。



侦察兵在村口往里观望。



突尼斯战役

本关部队分为3块。初期注意两件事，一是出动战斗机拦截敌侦察机，巡逻的中心位置要位于自己阵地中，不可靠近敌人的区域；二是敌人将有5辆重型坦克进攻场景西北的小村，因此事先要构筑好防护工事，比如将村子东面的反坦克炮调到西南入口处。中央一线的正面战场关键在于使用步兵的望远能力，让一队士兵稍微前站，举望远镜观望，一旦发现目标，火炮就轰击，即使遭敌火炮打击，也是瞄着这队士兵，而不是后面集结着大量兵力的阵地。敌人将从南、北两线发动猛烈进攻，挡住后即以步兵侦察、火炮轰击的战术推进。经过一步步蚕食，终可攻下场景东部的小村。

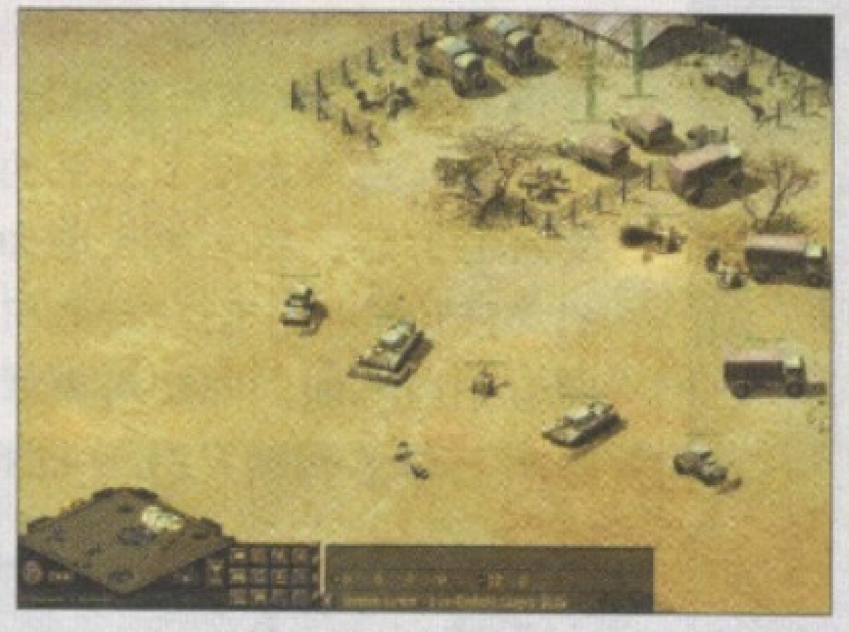

正面的强攻必然损失惨重。


坦克突进到田野中，摧毁敌火炮群。

意大利行动

初期不宜进攻，先构筑南部的防御工事，因为这里火炮多但坦克数量少，敌人也将对这儿发动攻击，东部和西部的另两支部队则比较安全。让西部和南部的侦察兵分别找到一块空地，用坦克干掉可能出现的敌巡逻装甲车，接着交替使用两个地方的自走炮轰击+转移的战术打击目标。敌方的重炮位于场景北部，其射程大于我方火炮，所以只能靠西部的部队打穿敌人在小村里的防守，再由侦察兵干掉敌重炮手。此后南部的多门固定炮即可充分发挥威力了，十多门炮齐轰的效果相当惊人，消灭所有敌人只是时间问题。


以侦察机发现敌人布防情况。


侦察兵与火炮的配合。

诺曼底登陆

开战后要马上布置防御工事，工程车在各处前沿阵地挖壕沟，让士兵进驻。阵地中部的一队坦克作为机动力量，随时增援各处。当敌进攻时，其后方海滨大炮将朝我方前沿阵地发炮，威力惊天动地，前线的损伤在所难免，趁作战间隙往壕沟里补充士兵。经过多轮抵抗，并在援军的支援下，终于挺了过来。在反攻阶段，充分利用位于场景东北边界处的那4门重炮，以自走炮吸引敌火炮注意的同时，用4门重炮压制住其火力。同时采用步兵侦察的战术，先于西线推进，尽早发现设在农田里的敌火炮群，以便将其彻底摧毁。须特别留意的是，在场景中央的树林里躲藏着德军的侦察兵，必须将他干掉，因为他为其后方的海滨大炮提供炮火指引。之后，派步兵小队分头侦察推进，后方重炮进行轰击，终可肃清海滨大炮旁的所有敌人。

防御的构建

在许多情况下，一旦敌阵地遭受炮火攻击，敌人就会派出坦克装甲部队攻击我方，因此在实施炮轰前，必须布置好保护火炮的防御工事。通常防线是这样构成的：工程车在平地上挖壕沟，不可太长，派一队士兵进驻；反坦克炮摆在壕沟的后面，坦克摆在反坦克炮的侧翼，后方摆其他坦克和步兵。以上的布置通常设在道路两边，挖2条壕沟。敌坦克很可能沿道路前进，当前线壕沟里的士兵吸引其注意力时，壕沟后的反坦克炮就能从容开火并杀伤它们。若反坦克炮手被敌击毙，则从后面调步兵或运输车补充人员，保持反坦克炮的战斗力。

地形对防御非常重要，将炮或坦克摆在山坡上，山坡下的敌人即使近在咫尺，也很难看见山坡上的情形。因此理想的防御工事都以山坡为依托，将反坦克炮或坦克摆在山坡上，在山坡之间的空地上挖壕沟，派步兵进驻，即使敌坦克想从侧翼绕上坡，也会被步兵挡住，从而为山坡上的部队打击敌人赢得时间。当然，让火炮在后方朝敌进攻的必经之地轰击，或召唤空军的支援，都更有利于防守。不过敌人可能以火炮对我方火炮进行压制，或出动战机来拦截我方轰炸机或对地攻击机，所以火炮和空军在防御时应慎重使用。

更进一步，为了减少敌火炮对我方前沿阵地的杀伤，在场景许可的前提下，在主防御工事前再挖1条壕沟，屏幕（17"）距离约为4到6厘米，并派一队士兵进驻。当敌攻击部队抵达那里时，其后方的火炮将朝这最前沿的壕沟轰击。由于我方只有一队士兵驻守，敌人很容易突破，但其火炮却不会改变轰击地点，仍然朝那条壕沟轰击，这样一来，不仅我方后面的主要防御阵地免遭炮火袭击，而且敌人的攻击部队反而遭受自己的炮轰。当敌攻击波被挡住后，再派一队士兵进驻最前沿的壕沟，充当新的炮灰。

反坦克雷作用有限，它不是用来杀伤敌坦克的，而是使其丧失移动能力！所以如果要使用反坦克雷，最好在远离阵地的区域使用，使敌坦克在半路就动弹不得。如果是有山坡的地形，则在山道口的前方布雷，尽力保证敌坦克无法冲上坡，以保护山坡上的反坦克炮。反坦克路障倒是很有效，使坦克无法通行，在你不希望让敌坦克通过的侧翼布置一排，可有效起到阻碍作用（若是布雷，敌工程车可将损坏的坦克修好）。另外，坦克可就地筑工事来加强自己的防御力，但这么做有缺陷，即当敌坦克绕到侧面时，筑有本体防御工事的坦克不能转向以攻击侧面的敌人。所以只有当能够明确敌人必然从某个方向来时，才针对那个方向令坦克和各类火炮构筑本体防御工事。最后，防空炮打坦克的效果也不错。

补给与维修

各类部队经过作战后都会耗费弹药，也可能发生损伤，及时给其补给和维修是保持战斗力的重要措施。补给工作由运输卡车执行，按X键，再用鼠标右键点需要补给弹药的部队，它即自动工作；当运输卡车上的物资耗费完后，它会自行回仓库或补给站重新填充。一般而言，坦克、步兵大多用不着补给弹药，运输车主要是为各类火炮服务的，火炮在持续轰击过程中弹药消耗很大、也很快。由于运输车在物资耗光后总是自行前往离得最近的补给站，因此在没有资源采集的《闪电战》中，补给站（仓库通常就代表基地，是进攻的最后目标）往往就是争夺的关键点。当把部队摆在它旁边时，运输车能方便快捷地在部队与补给站之间移动，弹药补给速度快，而且也不至于盲目地跑向敌占区的补给站。

运输车的另一项重要功能是补充兵员。当各类炮的炮手阵亡而炮仍然还在时，当一队士兵因有死伤而编制不整时，就可让运输车通过消耗物资来补充兵员（按C键）。这一功能有着相当高的使用频率，尤其是在进行防御战时，伤亡是无法避免的，但只要留住星星之火，就能恢复其战斗力，而在进攻过程中，更可用运输车来缴获敌人的各类炮。当然，拖卸各类炮是运输卡车的基本任务，我们经常需要重新布置反坦克炮、火炮和防空炮，这时应注意不同级别的运输卡车拖送不同级别的炮，普通卡车无法拖动重型炮。工程车的主要职能是修理（X键），对坦克、火炮及设施都能加以修理，其他职能包括布雷、排雷、挖壕沟、设反坦克路障、架桥（必须在河流上已有呈暗色的桥处）等，其中常用的是为步兵挖壕沟，至于医疗车、吉普车则用处较少。

突出部战役

开始时部队布置在场景西北部，分3道防线，德军的大量重型坦克和步兵将从东南方向攻过来。场景西端有一小片陆地，德军将源源不断地派出步兵从这儿偷袭盟军后方。开局要加强第一道防线的步兵力量，能拖延一会儿是一会儿，能挺一波是一波，坦克不要去增援，只派火箭车朝进攻的敌兵轰击（对坦克无效），轰击完毕后马上回到后方去补充弹药。敌人除了正面强攻外，后方的火炮杀伤相当大，但我方没有良策，4门重炮在对轰中将很快损失掉，而4门轻炮则射程不够远，只能用来打击西南的偷袭之敌或对正面的坦克进行压制。在笔者的进程中，敌火炮对位于场景北部的这4门轻炮倒是网开一面，从未施展过轰击，倒是极力掩护西南方偷袭的步兵过桥。对付偷袭之敌，可在桥头布置一队步兵，发现敌情后用对地攻击机、轻型火炮或火箭车辅助打击可克之。正面战场上，第2道防线最重要，依托地形之利，步兵、坦克、反坦克炮相互配合，运输车及时补充兵员。经过多轮抵抗，我方赶来1辆T28超重型反坦克自走炮，用它对付敌重型坦克相当轻松。在击毁了敌人唯一的1辆超重型坦克后，部队冲往第1道防线，肃清盘踞之敌。



在反坦克炮前布置步兵壕沟。



德军战役

入侵波兰

此关关键在于使用侦察兵。指挥空投到敌区的侦察兵，用他狙击掉桥边的哨兵和反坦克炮炮手，部队再过桥就很顺利了。继续空投侦察兵到场景中，分头行动，从不同的方向攻击场景东北的村庄，关键是击毙其火炮炮手，然后由运输卡车缴获之，再用它们轰击村庄里的坦克，终可夺之。



步兵绕到敌海滨大炮的后面。

入侵法国

部队出现在场景东部。在西面不远有个小山坡，用火炮一通轰击消灭那里的伏兵。用侦察机侦察前方的补给站，轻松克之，之后以步兵侦察加火炮轰击的战术往西推进。攻克火车站后马上以步兵为主布置防御，核心部队靠后，避免损失。敌军将从西南方向发起反击，包括多辆中型坦克。当敌出现时，召唤对地攻击机，协助抵御敌人的进攻。挡住这波猛烈冲击后，北上穿过田野，在场景西北边界的河流边，用工程车建桥，用火炮击毁敌基地里的



火车站的敌军没有防空力量。



飞机重在遏制

飞机分为侦察机、轰炸机、战斗机、对地攻击机和空降运输机5种。玩家只能通过召唤空中支援来调用飞机，但不能指挥它们。比如召唤战斗机后，几架战斗机将飞抵你所指定的地点上空盘旋，遇到敌机时会自行作战，玩家无法控制作战结果，也无法让战机中途撤离。由于敌我双方是对等的，而且地面上多半都布置了防空炮，所以飞机的作战仅仅在于遏制敌人的侦察机、轰炸机和对地攻击机。如果你试图出动轰炸机去打敌阵地，那么或者被防空炮击落，或者被敌出动的战斗机击落。要命的是，飞机支援的数量有限，一旦在某个场景中损失了2批轰炸机，那么你将再也无法召唤轰炸机，其他类型的飞机亦是如此。当然，你可以用一套复杂的战术操作来消灭敌人的战斗机——在敌战机出动的初始位置布置防空炮，然后出动侦察机去敌阵地上空，从而诱歼敌战斗机。但要做到这一点，显而易见是非常麻烦的，甚至是不可能的。因此飞机的作用只在遏制，当敌人出动侦察机或轰炸机时，我方出动战斗机，在阵地的前面一段距离设定巡航地点，以尽量将敌机消灭于我方阵地之外，因为一旦敌机侦察到我方阵地情况，其后方火炮就会开始轰击。至于空降，和轰炸机一样，战术用途被限制住了。


注意出动战斗机，拦截敌轰炸机。


侦察兵渗透到敌阵地中狙击防空炮炮手。


在村庄东面布置防御。


用残余的反坦克炮组织第2道防线。

2门防空炮，部队冲过去占领敌仓库即过关，而不必从防守森严的村镇打开一条通道了。

进攻非洲

在场景西部，敌人有一组重炮，其射程大于我方的轻型火炮。让部队集结着冲向前面的村庄，歼灭守敌，马上布置防御，关键是要派步兵或运输车缴获敌反坦克炮，并将它们调往村庄的西北路口。在承受敌重炮轰击和与敌坦克作战的双重压力下，我方很难避免重大损失。挺住后，由东南赶来大批坦克援军，将它们开赴场景西部，摧毁敌重炮群。然后往场景东部进发，采用自走炮吸引敌火炮注意力、固定炮朝敌火炮进行火力压制的战术，注意火炮的及时转移，直到敌人再也没有火炮可以反击。之后的进程就是用侦察兵加火炮进行屠杀了。

入侵苏联

此关没有火炮，但有侦察兵和自走炮，充分发挥自走炮机动力强的特点，在轰击敌目标的同时，注意避开敌火炮的反击，坦克和步兵也可适时冲锋，加快作战进程。部队从场景西部出发，绕经场景南部，攻克场景东部的村庄，侦察兵再潜入到场景中部，干掉敌火炮的炮手，并进而控制这里的各类炮，之后以侦察兵加火炮的战术歼灭余敌。作战过程中不可出动飞机，敌阵地里有防空炮。

进军莫斯科

本关部队分为两支，处于场景西端和北端，敌军占据了其他大部分地区。开局先布防，抵御敌坦克的进攻。出动场景西端的侦察兵，往敌区域渗透。在场景中央和西南的空地上，敌军都布置着严密防线，让侦察兵从他们中间的树林穿过，通过打击反坦克炮的炮手诱歼前来补充兵员的多辆运输卡车，然后消灭位于场景中部的敌重炮和防空炮炮手。避开在铁路线上巡逻的火车车载炮，绕到西北部敌防线的侧后翼，击毙重型反坦克炮的炮手，从而诱出敌人增援部队，它们将往场景北端的我方阵地进攻，以事先布置好的防线抵挡住。侦察兵继续潜行，消灭东南部的重炮炮手和南部的反坦克炮炮手，用轰炸机炸毁火车车载炮。然后场景西端的部队在侦察兵的帮助下开始行动，以火炮轰击、侦察兵狙击、战斗机拦截敌机、大部队突击相结合，顺利攻克敌阵地，并缴获大量各类炮。将所有炮都布置在场景中部的空地上，火炮在后，反坦克炮和防空炮在前保护。在攻击敌其他阵地的过程中，敌坦克将朝我方火炮阵地发动两波凶猛的冲击，挡住后，敌人就成待宰羔羊了。

1942年哈尔科夫

最初，南面的部队不动，敌人不会骚扰他们。先全力构筑北部防御，北面的部队分为两部分，北端守桥的和东北部的反坦克炮阵地。将桥南的坦克撤到桥北去，只留下一队士兵，牵制住进攻之敌，同时桥北的工程车在反坦

克炮前挖壕沟，让步兵进驻，将敌坦克阻止在桥头。当桥被打断后，敌坦克就过不来了。东北部的反坦克炮阵地在挡住敌人第一波进攻后，马上调整剩下的反坦克炮，组织起相互呼应的防线，以挡住敌第二波攻击。即使敌人突破了，也必将遭受重挫，对北端的阵地不会构成威胁。北端阵地守住后，出动南部的侦察兵，分别往场景西北和东南。在派坦克干掉敌巡逻车后，侦察兵由河流边缘潜入到场景东南敌阵地后方，干掉敌重炮炮手和防空炮手，从而解除敌火炮的威胁。接着用侦察兵加火炮的战术，消灭盘踞在场景中部村庄里的敌人，同时缴获各处的反坦克炮。当攻取中部村镇后，有3分钟的时间来布防，在场景西北和西端将出现大批敌军，它们将试图冲过中央去场景东部与友军会合，我方依靠所缴获的众多反坦克炮不难完成这场阻击战。

1943年哈尔科夫

此关的难点在于初期防卫战，敌人将从所有路口进攻，不要抱侥幸心理，将自走炮和轻型防空炮移走，避免因遭敌轰炸而损伤。将2门重型反坦克炮和1门重型防空炮布置在西南方向的两侧高地上，因为西南和正南的两个入口是敌坦克的主攻方向；在阵地东面布置1门重型防空炮，派步兵和两辆坦克协助。后方卡尔重炮打小兵合适，打坦克时除非直接命中，否则没什么效果。火箭车和步兵对付来自西面的大量步兵，中央的坦克机动，当然，在各个路口都要挖壕沟进驻步兵，对于敌人的炮轰，我方只有无奈承受。挡住多轮攻势后，以侦察兵展开反击，先往东南方向过桥，击毁敌火箭车和防空炮手，缴获这儿的防空炮。敌人在中期采用对地攻击机，而我方战斗机只有2架，寡不敌众，因此必须首先加强防空力量。夺取了东部后，侦察兵在场景东南干掉敌侦察兵，再用侦察兵加火炮的战术，攻克场景南部的火车站。不要急于将运输卡车开往那，先布置针对南面的防线，一旦3辆运输卡车抵达，敌人将从南部发动一轮猛烈的坦克反击，但被预先布置的防线挡住，然后从火车站往西北推进，拔除沿途各敌，直至摧毁指定位置的混凝土碉堡。

莱茵河反击战

本关场景很大，部队在东南一线排开，敌人占据了其他绝大部分地区。前期保持守势，敌人将在河流两岸发动攻击，河流南面的阵地防守稍易，因附近友军可支援，而且反坦克自走炮能有效阻止敌坦克的进攻。河流北面的阵地主要凭借Maus超重型坦克和进驻壕沟的士兵，极力保全其他坦克。由于敌侦察兵在阵地西北的树林中可以侦察到我方阵地，所以敌轰炸机、对地攻击机、火炮会经常“关照”河流北面的阵地。对此，派一队步兵以防御AI趴在阵地北面的山坡上，吸引敌轰炸机和火炮的注意。另将核心部队中升级出来的重型防空炮拉到河流边上，尽量击毁敌轰炸机，而我方战机因性能和数量上都差，即使是战斗机也打不过敌轰炸机，故只能留到后期使用，移动防空车只适合对付敌对地攻击机。

消除空中威胁后，出动北岸的侦察兵（在一辆运输车里），贴着河流往左上走，击毙沿途的反坦克炮和火炮炮手以及步兵、运输车、工程车，注意保护好自己。之后Maus超重型坦克出击，消灭敌重型坦克群和自走炮后马上撤退，会同后方的其他部队一起再次北上，优先干掉T28超重型反坦克自走炮，因为它对Maus威胁很大。只要保全了Maus，以后的作战就轻松多了。先将隐蔽在道路右侧的敌侦察兵干掉（让坦克开过去），再用我方侦察


坦克布置在场景中部的补给站旁。


Karl重型自走炮适合打击敌兵而非坦克。


在南部的火车站，构筑起针对南面的防线。


河流北岸的战斗比较艰苦。




苏军的轰炸机相当庞大。


突入敌军火炮阵地。


火箭车的火力压制效果惊人。


敌军猛攻我方阵地。


侦察兵渗透到敌后，发现敌火炮群。

兵消灭场景西北的敌重炮群，接着将北岸的部队集体开到场景北部的桥南面，守在补给站旁，然后侦察兵配合Maus一起行动，前者消灭步兵、反坦克炮，后者可独自歼灭整队的坦克，只需注意适时补充弹药和维修，直至攻克敌人的所有据点。河流南岸的兵力可保持不动。

编者注：以上"德军战役"详细流程均为电脑游戏虚构情节，不代表本刊观点。

苏军战役

芬兰之战

敌军以星罗棋布的混凝土碉堡和壕沟构筑起严密防线，其弱点在于中央广大地区没有防空力量，因此先后出动侦察机、轰炸机摧毁敌火炮，然后用侦察兵侦察、火炮轰击、重型坦克正面强攻的战术，消灭所有敌人。

列宁格勒

开局须守住南部防线，敌人的大量坦克和步兵将往儿这冲击。往前线增调少许步兵，核心部队和侦察兵可后撤。火炮则对敌方火炮进行火力压制，敌火炮专注于对我方前沿阵地的轰击，不会反击我方火炮。当增援坦克抵达后，立刻调往前线，和反坦克炮、步兵一起遏制住敌人的攻势，之后侦察兵和火炮都调至场景东部，二者相配合攻克场景北部的村庄。用工程车排除铁路上的地雷，获得1辆火车的增援，接下来的进程仍是以侦察兵加火炮战术，先摧毁敌重炮群，再肃清其他敌人。

莫斯科

部队分散在广阔的边界区域上，主攻方向在南部。虽无火炮，但可用侦察兵侦察加狙击、火箭车轰击的战术，顺利攻克阵地西面的村庄。部队不可走前方河流上的石桥，因为敌人就埋伏在旁边的山坡上。派工程车在北面修筑木桥，侦察兵和火箭车从这里过河，一直往场景西部推进，消灭沿途诸敌。注意，火箭车的弹药消耗量很大，让所有运输车都为其补充弹药，另外还要用战斗机拦截敌轰炸机。

斯大林格勒

敌人一开局就猛攻场景东部的我方阵地，此时指挥没啥用，让电脑自己打好了，只须做两件事：一是让角落里的自走炮朝敌人轰击，并适时转移位置，引开敌火炮的注意，减少前线阵地的伤亡；二是出动战斗机拦截敌轰炸机或侦察机，场景北部的那支部队用不上。作战间隙让运输车给受损的步兵部队补充人员，抵挡住敌人的几波凶悍进攻后，出动场景东南的侦察兵开始反击。从场景南部突破，绕到敌后方，在火车站的西面和西南找到两处火炮阵地，消灭炮手、卫兵和运输车，然后将所有火炮都拉回到自己的阵地中。之后以侦察兵和火炮配合，轰击场景中部村庄里的敌方目标，并提防敌小股坦克的袭击。攻克中部村庄后，敌军将从西南方向反扑。在没有肃清雪地里敌人的情况下，要将敌拦截住是比较困难的，可任由敌进驻，再使用侦察兵加火炮的战术消灭反扑的敌军。

库尔斯克

部队集结于场景东北部，分数道防线。由于给定的防线本就不错，加上地利优势和两拨坦克增援，挡住敌军一波接一波的进攻并不太难。由于没有机动步兵，因此必须珍惜步兵，在作战间隙，及时调编制完整的步兵到前沿，而将被打残了的步兵调到后方补充人员。在火炮安排上，可让1门自走

炮、2门重炮负责轰击来自南面和东南方向的敌人，3门核心火炮轰击来自西面和西南的敌人。挡住5轮攻势后，以侦察兵加火炮的战术攻占敌基地。

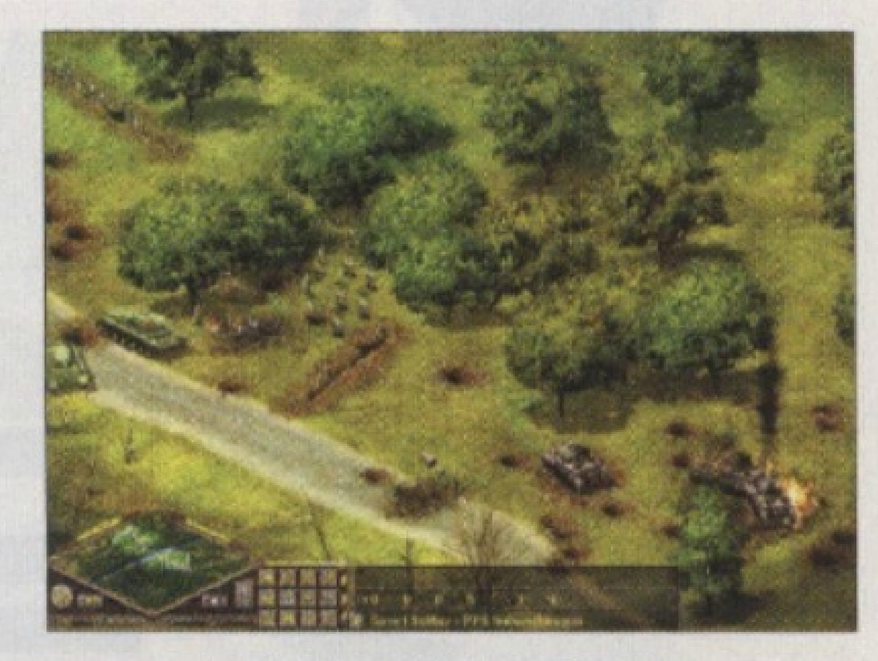
乌克兰第纳河

我方部队分布在场景东南、东北和西北3个方向，将敌人包围在中间。敌侦察机出动后，敌军将试图从场景东南突围。布置好防御，挫败这一企图，我军虽有伤亡，但敌人不会再试图突围了，以后只需慢慢蚕食敌占区域。首先要控制住场景西南的村庄，完全切断其退路。侦察兵往那里潜行，干掉步兵和固定炮的炮兵。场景东南的我方阵地则调集3辆重型自走炮，轰击所发现的坦克和敌自走炮，并及时转移位置避开敌火炮的反击。攻克村庄后，敌军将派一队坦克反扑，只需保护好侦察兵，再旧法重施，消灭这些坦克，并进而摧毁躲藏在场景中部的敌自走炮群，余敌的覆灭就是时间问题了。


增援并保护防空炮阵地。

罗马尼亚

此关敌人不会发动主动攻势，不过其侦察机加火炮的轰击也挺烦人的，尽量将敌侦察机拦截在阵地之外。西面的侦察兵从敌阵中穿过，后方的坦克适时干掉敌巡逻车，以便侦察兵潜到场景西北部，发现敌自走炮群。将2门重型自走炮集结起来，5门固定炮则摆在另一片空地与敌展开炮战，注意所有火炮都须及时转移。敌我双方的阵地离得很近，除了侦察兵外，其他部队不可超越前线行动。随后侦察兵往场景中部渗透，敌军利用山坡等地形之利布置了严密的防御，炮战因此相当耗时间。经过耐心细致的漫长侦察、轰击、反轰击，逐步蚕食敌占区，攻克各处据点，尤其是场景西南的敌远程火炮群。最后在围攻场景西部的工厂时，不能摧毁那里的设施，可先让侦察兵干掉了望塔和工厂房屋里的大部分敌兵，再让坦克冲锋，减少设施被毁的可能性。


在村庄东面挡住敌军反扑。

柏林之战

此关是对玩家指挥技能的大检验。敌人空前强大和顽强，防御十分严密，反击相当猛烈。我方部队布置在东南一线，北部不适宜出击，因为在那个方向无法绕到敌后。让南部阵地的侦察兵出动，贴着场景西南的边界，穿过树林，绕到敌阵地和山坡的后面，从而方便实施攻击。敌人的火炮和远程炮分散在多个地区，既有固定炮，也有自走炮，它们都会不断移动，炮战是无法避免的，要以灵活机动来抵消我方火炮在数量和射程上的劣势。初期不必急着出击，先在阵地前沿布置防御，一旦战事发生，敌军将从南、北两个方向往我方阵地发动冲击。敌人的防御由反坦克障碍、反坦克地雷、壕沟、埋伏在山头的坦克和反坦克车、后方的火炮、对地攻击机、间歇性的坦克反击构成，最难打的是坚固的混凝土碉堡，越到敌后，数量越多。从场景西南的敌阵地开始蚕食，突破其第1道防线后，不必全歼其他守敌，那样太费神。由场景西南边界往西推进，在场景西端的村庄前，敌人布置了由众多混凝土碉堡为核心构成的坚固防御，在对它们进行炮轰的同时，侦察兵必须击毁试图前来修理的工程车和运输车。攻取村庄后，再往场景西北的敌基地渗透，小心敌人的坦克反击。经过漫长的渗透和战斗，终可获胜。P


缴获敌方远程炮。


敌方的混凝土碉堡非常坚固。



2003年3月10日，由Pyro工作室开发的即时战略游戏新秀《罗马执政官》正式登台亮相，如果还有谁不知道Pyro的名头，那他实在对不起自己曾经玩过的《盟军敢死队》系列。来自西班牙的Pyro工作室成立于1996年，该公司以《盟军敢死队》一举成名，尽管去年发生了《盟军敢死队》之父、Pyro创始人Gonzo Suarez率队集体跳槽的尴尬新闻，但紧接这场风波后面世的《罗马执政官》却令玩家们大有耳目一新的振奋感觉。Pyro拿手的小分队战术游戏一向别出心裁，由EIDOS代理发行的这款革新之作虽然短小精悍，但它在战术设定方面的独具匠心却令诸多当前走红的即时战略游戏相形见拙。游戏所表现的是公元前59年，罗马执政官裘力斯·恺撒与富甲天下的贵族玛尔库斯·克拉苏（镇压斯巴达克起义的那位）和大将军庞培3人联手组成政治同盟，恺撒等人的野心促使罗马帝国的势力开始向亚平宁半岛以外地区急剧膨胀，中欧游牧民族高卢人和称雄北非的埃及人随即成为罗马战争机器瞄准的目标。《罗马执政官》以多场战斗演绎出当年罗马帝国与这两方势力之间的征战，玩家不但能亲眼目睹当年罗马军团的方阵雄风，同时也彻底摆脱了内政经营的束缚。



罗马执政官 PRAETORIANS

■贵州 yago

总评 85

制作	Pyro Studios
发行	EIDOS
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：256MB RAM
显卡：32MB以上显卡
硬盘：600MB

教学Ⅰ：剿灭

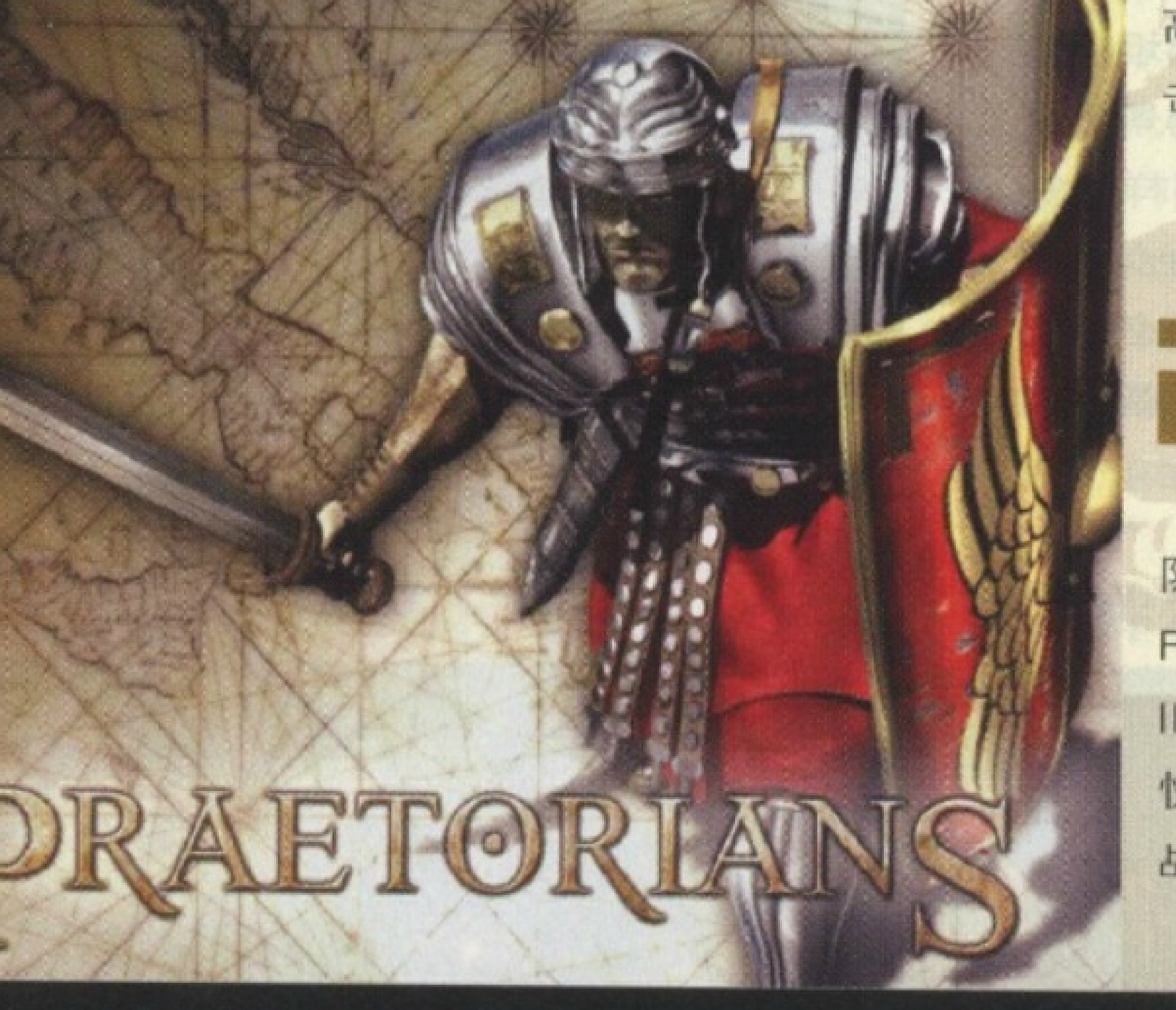


首先开始学习基本控制，有1队轻步兵、1队弓箭手和2队枪兵。按照指示逐步完成操练后在河边与飞鹰侦察员Agrado of Talagatta会合，让他过河可探知桥头有敌兵，以步兵和枪兵打前锋，弓箭手殿后消灭这股敌人。按照指示把两队残余枪兵合并，沿着大路来到北方森林外，只有轻步兵可进入林中剿灭敌人。接着让侦察员放出飞鹰查看北方高地附近的情况，先消灭高地上的敌人攻占制高点，让弓箭手居高临下射击高地下的敌人，如果敌人企图冲上高地就让步兵和枪兵迎击他们。本关侦察员不能牺牲。

教学Ⅱ：山村

The Village in the Mountains

侦察员来报告Talagatta村被敌人占领，罗马部队只有2队枪兵、1队弓箭手和1队轻步兵。首先要迎击扑来的敌人，在百夫长Caius Titus Rudus附近的己方部队可获得能力提升，在医师Cnaeus Gabinus Illyricus附近的己方受伤部队可缓慢恢复生命值，使用其治疗特技可加快受伤部队的康复。休整完毕北上，在Talagatta村外与群敌展开激战，注意保证百夫长的蓝色光圈能够覆盖前线部队。消灭敌部队后还



要摧毁村子西面的塔楼才能占领村子，这个庞然大物有整整10万点生命值。摧毁塔楼后干掉村中逃出的敌村长，然后选择自己的一支部队降级为轻步兵，选中轻步兵后对村子点鼠标右键即可开始修造己方的塔楼，塔楼竣工后让百夫长进驻村子即可招募新部队。让轻步兵在村外东北角建造防御塔，让弓箭手进驻其中，很快会有敌人从北方和河对岸杀来。打退来犯之敌后再招募几队人马向地图东面的高卢人据点进发，沿途的高地上会有敌人截击，利用侦察员的老鹰及时发现并消灭他们。摧毁敌据点外的防御塔后，东面和高地下的来路都会出现敌人，注意在混乱中保护好百夫长、医师和侦察员，消灭出现的敌人后胜利。



《罗马执政官》全体制作人员。

教学Ⅲ：追击

Tracking the Prey

本关出现侦察狼兵和装备精良的罗马重步兵，后者组成的海龟阵法可有效防御敌人弓箭。消灭北面出现的两队敌兵占领Matisco村，修建塔楼后招募至少两队轻步兵。建议多招募一些弓箭手，大军来到高卢人的城外后先修两座防御塔并让弓箭手入驻以防敌人劫寨，然后按照指示派轻步兵建造3个云梯和3辆发石车。其间会有敌人的骑兵出城偷袭，如果有准备基本上不会有什么损失。攻城器械造好后，开始先用发石车轰击城头上的敌弓箭手，注意瞄准敌军番号标志攻击，消灭城头敌人后接着把云梯架上城墙，再派精锐部队往上冲。敌人枪兵会不断出现推倒云梯，进攻伤亡很大，此时不妨集中发石车火力轰击敌城门，门破之后大批部队可一涌而入，比从城墙突破轻松多了，攻进城中杀死高卢人头目取得胜利。


冒死发起云梯冲锋。

教学Ⅳ：战地

The Battlefield

高卢Aeduii部落的酋长Dubalix仍打算负隅顽抗，本关中百夫长Caius Titus Rudus率领更多部队前往讨伐，己方队伍中还出现了骑兵。先命令这两队骑兵冲上西北方高地，消灭那里的敌弓箭手，接下来大军向东进发。根据提示敌人骑兵会从两侧路口杀出，可将两个枪兵方阵分列于两端路口前，一旦敌骑兵出现就切换为驻防阵形，此阵形可有效抵御骑兵的冲击，后方弓箭手再以箭雨支援，敌人很快全灭。南面出现敌人焚桥截断去路，先派弓箭手前往河对岸，换为驻防阵形后射程增加，可以此发射火箭消灭对岸的敌发石车，然后将一支部队降级为轻步兵修复桥梁。过桥后立刻展开阵形与迎面而来的敌人打一场硬战，随后向东南方向的村子进军，但在上坡时还会有一场恶战，正面部队排好阵形冲锋，骑兵从侧翼小路绕上去偷袭敌弓箭手和发石车。胜利后南面会来一支援军，其中有另一名百夫长和携带飞鹰的侦察员，会师后迅速拿下最近的村子，同时要在村子旁向北的高地上火速修建多个防御塔，敌人很快会不断从北面来攻。尽快摧毁村子旁的敌塔楼并修建己方塔楼，然后派百夫长进村招兵，多生产弓箭手充实防御塔威力。挡住敌人轮番攻击后先派兵绕道端掉正北面高地上的敌防御塔，有了这个制高点后再进一步拿下地图东头的第二个村庄，注意干掉附近的敌侦察员。最后大军北上，在高卢人城寨前修筑防御塔站稳脚跟，建造发石车敲掉城里的两座防御塔后即可发动总攻。


弓箭手用火箭袭击对岸敌发石车。



敌城陷落!



找到了Divitiacus酋长。



猛烈攻击Pons村塔楼。



这里有一条绝佳的小路。

穿越阿勒河

Crossing the River Arar

Caius Titus率大军出现在地图南端，先占据北面高地稳住阵脚，打退敌人袭扰后与盟军Divitiacus的2支骑兵队会合，得知他们的酋长被困在河边，派1支骑兵队来到地图西端断桥处可找到酋长，然后立刻南撤返回安全地带。当务之急是要拥有自己的根据地，东面的Dubis村非常合适，朝那里小心推进，利用侦察员探清沿途情况，逐步蚕食零星敌人直到攻陷Dubis。注意从Dubis南面会不断有敌人出现偷袭，所以这里的防御工作也千万不能马虎。北上建议选择地图东端断桥，先以弓箭手驱逐对岸沙洲上活动的敌军后派轻步兵修复断桥，然后骑兵和重步兵一拥而上。从沙洲向北的浅滩重步兵无法通过，赶紧在沙洲上修筑尽可能多的防御塔准备预防敌人冲击，然后派骑兵渡过浅滩诱敌。一旦玩家的冲锋达到一定程度，敌军更大规模的反扑随即开始，全力以赴在沙洲决战歼敌，胜利的关键是要保证有足够的增援部队，适当时候可利用Divitiacus酋长的致盲特技让敌人军团在激战中失去方向。经历此役后高卢人的残余力量基本不足为患，最后向Pons村发起总攻时一定要在沙洲西北面的高地上保留两三队人马，因为几队高卢人会在你攻打Pons村时从这里以及Dubis村发动偷袭。在Pons村完成修建塔楼后取得最终胜利。

比布拉克特的护送

Escort to Bibracte

本关需要将Titus Labienus和Publius Licinius Crassus两位将军安全护送到地图最下角的Bibracte区。开始时的情形十分危急，别指望修防御塔了，把所有兵力集中在前面较大的高地上，3队弓箭手居高临下俯射潮水般涌来的敌人，让枪兵以驻防阵形扼守高地唯一的入

将军手册

情报：负责获取情报的侦察动物分为飞鹰和狼两种，其区别在于飞鹰速度快，机动性大，而狼则能探测森林中隐藏的敌人，如果附近没有敌人出现，狼会一直待在指定地点，起到消息树的作用。飞鹰在遭到敌弓箭手截击后会自行返回侦察员处。侦察员视野范围很广，本身也可作为侦察尖兵。按F2键可在己方侦察员之间来回切换，放出侦察动物时按F2键画面会追随动物移动。在游戏默认界面下未打开战绩菜单，玩家可按F7键查看上面显示的重要数据，最上面两组数字是可招募人数和可招募部队数，中间两组数字是己方阵亡数和杀敌数，下排左边数字是荣誉值，右边条形槽会随杀敌数的增加而渐长，长满后荣誉值可增加1点。当鼠标停留在部队徽标上时会出现相应说明，最上面的是所属军团编制，中间是兵种和该部队人数，最下面是单个士兵的生命值，士兵生命值可通过医疗恢复，但部队人数在战斗中减员后却无法恢复。

兵种：战斗中要善于运用兵种相克的原理，如步兵克枪兵，枪兵克骑兵，角斗士专克禁卫队等。很多兵种都有自己的独门特技，如果在战斗中施放出来可有效加强战斗力，比较典型的有重步兵的海龟阵法，高卢战士的麻痹飞斧，猎人的致命伏击，角斗士的渔网困敌等。骑兵的优势在于高速机动，在敌我正面激战时绕到对方侧翼突击其弓箭手或医师等薄弱环节，效果很不错，把大量骑兵作为第二梯队投入正面战场也会瞬间改变形势。随着剧情发展会出现各种超级部队，如狂战士、德国骑兵、禁卫队、埃及战车等，这些超级部队生命值很高，战斗中可以一挡三，而且还能穿林涉水，各种令普通部队头痛的地理障碍对他们也不起作用。生产这些超级部队将耗费比普通部队更多的人口值，甚至还需要宝贵的荣誉值。战斗时如果附近有百夫长和医师，己方部队不但战斗力上升而且会自动恢复生命值，集结多支超级部队再配上医师可成为战场上的主要突击力量。

地形：每次任务首先应仔细观察地形，看小地图时如感觉效果不清楚可按F8键切换。游戏中需要注意的特殊地形有高地、森林、麦田、浅滩，在高地上部队的视野和射程都会增加，但下面的敌人却看不到你。很多高地都是易守难攻的天险，要打探高地上的情况可派飞鹰侦察。在森林中可埋伏部队，如果敌人不派兵入内探察根本发现不了。麦田可供步兵埋伏，部队进入片刻后会自行趴下消失，但如果派弓箭手强制攻击，麦田会燃烧起火。浅滩无法通过重步兵和攻城器械，在战斗中要注意

口，其他方阵全部往高地里收缩，并下达坚守命令（H键），令其他兵种不得擅动，只有如此才能把己方伤亡降到最低。注意让地图东面的侦察狼兵返回本阵，度过困难时刻后，派骑兵和轻步兵沿着地图顶部摸到最西侧的高地上迅速修建两座防御塔，然后向那里转移主力，以防御塔为火力依托，用骑兵诱敌消耗掉附近的高卢守军，然后一鼓作气杀下高地夺取Boxum镇。在高地通往镇子道路的拐弯处同时修建防御塔控制附近地域，然后整顿兵力沿着地图西侧南下，经常侦察沿途高地，把战线推到东南角，占据Sidolacum镇附近的高地后差不多也就算赢得了这场战争。把所有弓箭队集中在高地上扼杀敌人沿着谷地而来的反扑队伍，等他们冲到重步兵前大概也剩不下几个人了，看准机会一举拿下Sidolacum镇。从这里通向Bibracte的道路并不长，但沿途凶险四伏，务必稳扎稳打前进，两边高地上敌人的弓箭手很讨厌，如果已扫清大路上的敌人不妨让两位将军快马加鞭一口气冲入Bibracte即可。


两将军拍马冲入Bibracte。

全体高卢部落

Of All the Gallic Tribes

这是一场相当残酷的防御战，高卢Nervii部落纠集了大批部队准备偷袭罗马军团要塞，玩家必须守住城寨20分钟，同时还要保证Publius Licinius Crassus和Dumnorix两位将军的安全。开始要迅速调整防守阵形，把多余的弓箭手调到塔楼最高一层，城外的3队高卢盟友骑兵撤回两队，剩下1队潜伏到城墙左侧角落待机。立刻招募医师，让其驻守在右侧城墙下，并多生产一些弓箭方阵，开始敌人会集中力量攻击右侧城墙。一旦发现敌人攻城器械出现立即出动骑兵，不惜一切代价摧毁这些对城门伤害极大的工具，后方基地也应生产一些骑兵队保证城外有足够的机动打击力量。己方轻步兵在敌人攻击间隙要迅速维修城门，很快敌人修复了左侧河岸上的断桥，并从这里发起云梯冲锋，潜伏的骑兵队可给其以致命打击。到最后5分钟时战斗将会格外惨烈，此时要把后备兵力集中在城墙左侧，因为敌人将在这里发动垂死挣扎的全力一击，倒计时还剩


整个世界都在沸腾。



呜呜，终于胜利了。

考虑这个因素。有时候地形因素会影响到战局的变化，例如逃进森林可避开敌骑兵和枪兵的追杀。另外阴雨天或起风沙时各部队的视野范围也都会缩减。

战斗：游戏中的战斗分为野战和城战两大类，野战又可分为正面战、伏击战、特种战3类，在很多情况下这3类战斗可相互灵活变通。在开阔地形下的正面战中，如果敌我双方力量悬殊不大就意味着这是一场惨烈的绞肉大战，这种情况下只能通过兵种相克和阵法来缩小己方伤亡。重步兵永远是一线肉盾，但敌骑兵对他们的威胁很大，不过如果把枪兵阵列在前又难免遭到敌弓骑兵的袭扰。笔者几经浴血奋战研究出“yago流”阵法，就是把枪兵以驻防阵形面向敌人列好，同时重步兵队上前与枪兵混在一起，如敌以重步兵冲锋则原样迎击；如敌以骑兵迎面冲来则立即让重步兵略微后撤，等他们在枪兵矛尖上人仰马翻后再让重步兵上前；如敌以弓箭手或弓骑兵袭扰，则一线重步兵迅速转为海龟阵法吸引箭雨，同时让后方骑兵出阵冲杀敌弓箭兵。森林中的正面战基本都是仓促遭遇战，玩家要做的就是毫不犹豫地把附近所有部队投入进去，在这场血肉赌博中投入越多赢面也越大。真正高明的将军会努力在保护自己的同时消灭敌人，因此玩家也可充分利用自己在地形、火力和人数上的优势展开伏击战。利用地形是指借助高地和森林隐藏力量，诱敌深入之后再四面杀出；利用火力指凭借多队弓箭手或防御塔群的密集箭雨射杀进入伏击圈的敌人；利用人数就是以多欺少，把敌人小股部队引入己方主力包围圈后一口吞下。如果能同时具备这3种优势，己方部队零伤亡也并非不可能。当己方部队过于弱小时要善于运用特种战战术，即以小股精锐（德国骑兵、禁卫军、狂战士）配合技术兵种（侦察员、医师、百夫长）实施渗透迂回作战，以完成任务目标为首要选择，在没有其他更好的办法时也可用特种战来逐步消耗敌人。城战就没那么复杂，要么守要么攻，守城诀窍主要有3点：枪兵可迅速推倒敌人搭上城墙的云梯；弓箭手驻扎在城内地面上可有效降低伤亡，但视野会受限制；对攻城器械最好在它们靠近城墙之前派骑兵解决。攻城比守城要难得多，主要问题是墙头上的敌弓箭手，用云梯搭墙上去的机会微乎其微，可容纳3队步兵的攻击塔是让己方主力迅速上墙的好东西，这个庞然大物一旦靠上城墙，里面的部队就会打开跳板直接冲上墙头。而最稳妥的攻城方式当然是破门了，撞城车和弹弓车是最好的攻城器械，但要防止敌机动部队杀出拦截。当攻城器械起火后生命值会迅速下降，此时需迅速派轻步兵维修。城门被砸破之后无法修复，门破之后应集中兵力攻入城中，首要目标仍是墙头上的敌弓箭手。


开始北路军一定要守好这里。


最后的决战。


守住这里比守桥轻松多了。


及时派弓箭手或投石手进驻这片密林高地。

1分钟时你会看到铺天盖地的敌人涌上城墙，但只要保证两位将军的安全，时间一到就可宣告胜利。此役获胜的关键在于利用城外埋伏的骑兵队摧毁敌人的攻城器械。

分裂与征服

Divide and Conquer

恺撒决心讨伐那些群龙无首的德国蛮族，本关罗马部队兵分两路，Publius Licinius Crassus带领的步兵分队出现在地图北面，Titus Labienus将军和Divitiacus酋长带着另一支部队出现在地图南端，任务目标是分别攻占4个村子，并且要消灭与罗马为敌的4名敌酋长。北面部队先在林子外修建防御塔站稳脚跟，然后沿着高地逐步推进，在俯瞰Sublones村的高地上修建多个防御塔，让重步兵以海龟阵法攻向村子，此时不要惊动南面的大批敌人。注意敌酋长不会留在村子里，当他和部队一起行动时务必将其消灭。夺取村子后立刻开始生产部队，同时进入高地防御塔旁的密林里消灭敌弓箭手，高地南面的敌人会一拥而上，利用防御塔和重步兵挡住他们。在高地口稳固防御后可招募高级弓骑兵，派他们袭扰通向Car Menapii村路上的敌人，注意南面密林中还有敌弓箭手，派重步兵以海龟阵法绕进林子里干掉他们，最后在弓骑兵的反复游击下Car Menapii村顺利落入罗马军团之手，注意村子南面的密林中会有不少敌人前来滋扰。打退他们后南方军团也开始行动，由北方军团派弓箭手、枪兵和骑兵占据Gelduba村西北方有块石碑的高地以提供火力支援。攻陷Gelduba村并修建己方塔楼后，东南角的最后一座敌村Asciburgium宣布投降，但仍有部分敌人扼守在Asciburgium村西面的密林中，现在的任务是消灭他们当中的最后两位酋长。只管把所有兵力投入到这场战斗中，敌人的残兵败将根本无法抗拒这钢铁的洪流，杀死两名酋长后结束本关。

永远的边疆

The Everlasting Frontier

恺撒渡过莱茵河继续讨伐那些德国蛮族，本关中Titus Labienus将军奉命坚守后方阵地。由北而南的河道上共有4座桥，其中3座已经断掉，但急欲进攻的敌人会很快把所有桥都修好，如果分兵把守桥梁只能被敌人各个击破。仔细看地形会发现营地附近正是据险扼守的好阵地，迅速在谷口修筑防御塔，枪兵和重步兵堵住狭小的谷口，弓箭手上高地驻守，让Dumnorix的高卢盟军骑兵外出机动巡逻。很快会有大批敌人杀来，几个回合下来Dumnorix的骑兵军心涣散后逃遁，此时我军也应生产出罗马骑兵接替他们。注意防线北端高地尽头的小路和南端的浅水滩，少量敌人会从这里偷袭，多次击退他们后会有提示表明德国蛮族们退回了Mainz村。从此开始由防御转入反攻，推荐由从上往下数第3座桥过河，过河后先派重步兵清理南面森林和高地上的敌弓箭手，然后修筑防御塔，集中兵力向北突进，北面高地和森林里隐藏有大量敌人伏兵，必须有足够耐心才能彻底剿灭他们。无论如何要占据Mainz村东南方向的那片密林高地，在村子西南端的高地上还有大批敌枪兵潜伏于此，集中多支重步兵与其决战。密林高地里可派驻己

方弓箭手提供火力支援。最后扫清村子东面浅水滩里隐藏的残敌即可对Mainz村发动总攻。

雾中消失的土地

A Land Lost in The Mist

恺撒渡过多佛海峡来到不列颠岛，不料这里的不列颠人凶悍异常，罗马的盟友Commius王子也被他们抓住囚禁在地图东北方的要塞，本关任务是拯救Commius王子并将其带回出发地点。开始迅速在海滩狭窄处修筑防御塔扼守，利用侦察员的老鹰发现左上方小岛上的敌攻城器械并予以摧毁。往北走没多远在一片高地上遭遇Atrebates部落的使者，他们表示愿意帮助罗马人。Atrebates部落的村庄在地图左上角，有他们拖住不列颠人事情就好办多了。挥师向东几经反复攻陷Durolitum村，有了基地后要小心来自东面的敌人。迅速占领东北方小桥所连的那片高地，但不要太早惊动高地东南面的大批敌人，等待有足够多防御塔和兵力后再一鼓作气剿灭他们。现在开始过桥攻打敌人的要塞，这又是另一场残酷的战斗，敌人城墙上的弓箭手人数众多射程远，强攻伤亡太大，建议先用发石车和弹弓车消耗敌墙上的弓箭手，一旦攻城器械燃烧起来就要迅速拖回修理。在城门外的河边尽头有一死角，派辆弹弓车到那里可躲在敌射程之外轰击大门，敌城内的步兵会试图修复城门，但弹弓车发射的炮弹也会伤及他们。经过漫长的努力，城门破后立刻组织重步兵和骑兵发起混合冲锋剿灭城内残敌，干掉敌酋长后被绑在木架上的Commius王子即可自由行动，携带王子立刻沿来路撤退，要有足够兵力打前锋，在Durolitum村西南角会出现两支敌部队截击，消灭他们后3位领袖抵达本关起始点的海滩即可获胜。



贪婪

Greed

战场换到中东地区，为了获得足够的军费，恺撒下令攻打Tyre、Samaria、Jerusalem和Petra四处圣地。Publius Licinius Crassus和Gaius Cassius Longinus两位将军率兵进入沙漠后，迎面而来的Samaria使者提出许诺，如果罗马军攻打其死敌Jerusalem，他们将愿意投降罗马帝国。先派1队重步兵以海龟阵法杀入南面高地下的密林中，解决掉那里的3支腓尼基人弓箭队后，主力迅速转移到这块狭长的高地上，在高地南端树林外修筑防御塔，这里可以有效遏制腓尼基部队的进出。派骑兵往东南到Jerusalem时也会遇到使者，他们投诚的条件是请你攻打地图东南角的Petra。现在先回过头来全力拿下西面的Tyre作为根据地，然后大量生产罗马重步兵，他们是对付骆驼兵的最佳武器，攒足四五支队伍后带上医师越过Jerusalem的麦田向东南进发，沿途会遭遇大批骆驼兵截击，只要别冲得太快就不会有什么危险，最后在发石车的帮助下摧毁防御塔占领Petra



Atrebates部落的使者在这里。



一定要守住这片高地。



攻打Petra村。



摧毁祭石可让战斗更容易些。



敌军甚至出动战车。



紧跟着向导们前进。



保证要塞外有足够的机动打击力量。

村。实现了Jerusalem的愿望后，Samaria人却不乐意了，他们立刻向罗马部队反戈一击，玩家只需稳守Tyre村东面的高地，强大的Jerusalem人会赶来增援并很快将Samaria人打垮，你所要做的就是派支部队到Samaria村，占领那里就行了。

鹰之恐惧

Fear the Eagles

恺撒再一次出征不列颠群岛，但这次他决定让不列颠的蛮族们彻底尝尝罗马帝国部队的厉害。本关首要目标是击毙不列颠蛮族联盟的首领Cassivellaunus，己方Caius Crastinus和Commius两位领袖必须生还，同时海滩边的罗马基地不能丢。注意地图下方的3座村落都是敌方盟友，但如果摧毁3个村子附近的祭石他们就会转为中立。在基地西北方的T形高地上修筑防御塔，西侧的密林通道显然是敌我双方都可利用的捷径。开始向东北进军，集中力量消灭扑来的大批敌军后摧毁Cantiacum部落的祭石。接下来组织3支重步兵沿着那条密林通道北上，消灭沿途林中的敌弓箭手后从树林里摸到Atrebates部落祭石附近，消灭敌人守军的同时切记不可攻击村子，只管集中火力猛砸祭石，祭石摧毁后敌人即自动消除敌对状态。最后Trinovantes部落的祭石非常麻烦，在通往小岛的浅滩路两侧藏有大批敌人伏兵，其中甚至有两队战斗力超强的狂战士，如果没有足够的兵力根本无法踏足小岛。但只要歼灭敌人的狂战士就容易多了。摧毁祭石后准备对地图东北的Verulanium村发起总攻，当心会有德国蛮族的步骑兵部队沿着那条密林通道杀向己方基地，是否能挡住他们就看你在T形高地上的防御工事了。千万不要以为Cassivellaunus带领的敌军已是残兵败将，他们在数量和战斗力上的表现仍然相当惊人，通过修建防御塔逐步推进的战术蚕食敌军，最后一鼓作气杀进Verulanium村把Cassivellaunus乱刀分尸。

冷酷的背叛

Cold Treason

比利时境内的Eburones部落在其首领Ambiorix的带动下发起叛乱，罗马军团损失惨重，第九军团的Cicero将军被困在要塞中，情况万分危急！Titus Labienus将军率数队骑兵前往解围，开始会有几队不受控制的己方枪兵带路，跟着他们走可以比较安全地抵达受困要塞，但途中仍会有不少敌兵堵截，让德国骑兵和罗马骑兵冲前锋，弓骑兵随后提供箭雨支援，一路所向披靡风卷残云。要注意保护枪兵，否则全部阵亡了就没人带路。队伍中有两名信使，他们的作用是招募地图上那些蓝色的罗马部队盟军，如果在抵达要塞后派他们招募可获得被招募部队的控制权，如果在抵达要塞前招募则被招募部队自发向要塞前进。出发点上方的敌人势大，所以开始不要冒着牺牲信使的危险去招募北面盟军。紧跟着带路枪兵来到要塞外，此时多半北门已破，让剩余骑兵扫清墙外的敌人，同时立刻组织生产重新布防，敌人主要来自东南和西南两个角，在墙上多设枪兵以推倒敌人云梯，弓箭手自然是越多越好，重步兵随时准备出击迎击，骑兵则专门对付敌弓箭手。敌人如潮水般涌来，伤亡已经不是你考虑的问题，总之无论如何要消

灭敌人的攻城部队，确保两位将军的安全，经历几场硬战后再去招募那些蓝色部队可及时扩充己方实力。当敌人的攻势软下来后可以考虑反击，目标是夺取至少两座敌村，不过仍要小心敌人还会发动颇具规模的攻城战，组织重步兵和枪兵的混编队伍先往南面攻打Basilia村，最好再带上医师和攻城器械，敲掉敌人的防御塔后轻松拿下这座村子。接下来的目标应该是西面的Nastum村，但通往那里的路上埋伏有大量敌人，等待时机积蓄足够力量后以排山倒海之势盖过去即可取得最终胜利。


弓箭手对木质建筑发射火箭。

溃不成军

When All Hell Breaks Loose

恺撒执意长驱直入进攻帕提亚国首都塞琉西亚，这些沙漠悍族让罗马人吃够了苦头，很快整个军团被打得溃不成军。开始Gaius将军率领残部在Carrhae村拼死抵抗大批帕提亚军，赶紧让弓箭手驻入箭塔，同时生产一些重步兵。不久后Gaius将军决定撤退去与Publius和Crassus两父子的部队会合，Crassus将军在东南方向的Edessa村，让Gaius将军带上飞鹰侦察兵，两队重步兵以保护命令跟随他们，沿途多用鹰侦察，跟在移动的敌人部队后面可毫发无伤地抵达Edessa村。遗憾的是，Crassus将军也对战局倍感吃力，他决定撤往码头乘船逃离，但之前还要去地图最东头的Charax村与儿子Publius会合，此时只需要带上两位将军和飞鹰侦察兵向Charax村狂奔，遭遇敌人时要迅速摆脱，让身后的护卫队缠住他们，哪怕跑成光杆司令也得继续逃命。来到Charax村后Publius却在激战中阵亡，悲痛欲绝的Crassus和Gaius只得继续逃命。注意要在Charax村建筑坚固的防御阵地，神庙前有两支禁卫队，别看他们人少但剽悍异常，千万要留作逃命资本。生产四五队重步兵后带上医师沿着地图南端摸到码头，利用重步兵剿灭沿途丛林中的敌弓箭手。地图西侧河岸上的敌人用5辆发石车封锁了航道，要乘船逃命必须先摧毁这些发石车，这时可让禁卫队和重步兵沿着河岸边的麦田北上，禁卫队和医师可在最近的浅滩处渡河。如果此时Carrhae村还没有失守可尽快生产两队弓箭手和骑兵，他们也能渡河抵达西岸，集中部队后以禁卫队为先锋力量稳步南推，直到摧毁所有发石车。就在登船离去之际，Crassus也被帕提亚人的弓骑手射死，最后只剩下Gaius将军逃离虎口。


城墙内外白骨累累。

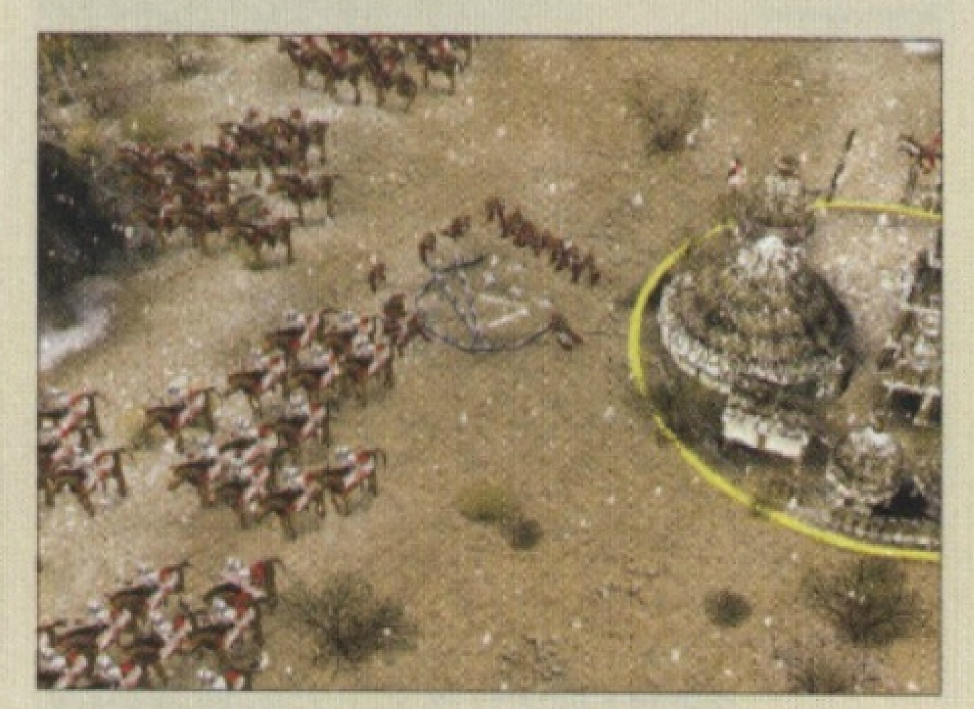

终于逃到了码头边。

谁敢……

He Who Dares……

高卢人中出现了一位新领袖Vercingetorix，他统领着高卢人向罗马本土发起进攻，不料恺撒却指挥着罗马部队向他的根据地进攻。本关任务是攻占Ilanna和Ursoli两座村庄，同时确保Titus和Caius两位将军的安全。开始Titus带兵出现在地图南端，迅速派重步兵以海龟阵法沿森林攻上高地，那里有3队敌弓箭手。拿下高地后立刻将主力转移到高地上，弓箭手布驻防阵形，枪兵把守入口，重步兵随时准备出击，骑兵则等待敌人弓箭手的出现，安排停当后派Titus去诱敌进入火力圈，消灭附近敌人后在北面高地上找到酋


这里的防御战至关重要。


以绝对优势兵力拿下Ursoli村。


开始出来迅速侦察附近情况。


超豪华阵容：战车加禁卫军。

长Gobannitio，地图北端属于他的Lukan村变成中立，此后只要他的影响范围所及，小地图上标为白色的军队都会主动加入罗马阵营。让酋长带着自己的蛮族部队往地图东侧靠拢，Caius正率另一支部队在那里等候消息。会师后逐步清剿北上道路的敌人，把大营迁到地图中心部位的一片人字形高地上，修筑两座防御塔让弓箭手入驻，排好防御阵形，重步兵改为防御型攻击，把骑兵集中起来收回阵内。此时沿着坡道向北面与敌接火后立刻会有无数敌人从四面八方杀来，东南面甚至有战斗力超强的德国骑兵，在敌弓箭手出现或前线敌我力量均衡时一定要迅速投入骑兵给敌人致命一击，在这里只要注意保护医师就可以永远守下去。待敌攻势疲软后不妨派弓骑兵主动北上诱敌，耐心等到敌人主力消耗殆尽，然后建造弹弓车摧毁下坡道的敌防御塔，骑兵大队一拥而上先拿下敌镇Ilanna。此时全地图的敌人兵力大都被你耗尽，让酋长招募沿途的蛮兵继续北上杀到Lukan村，这里残留的敌人守军不容忽视，可考虑派骑兵大队前来协助，获得Lukan村后地图西端的Ursoli村已是囊中之物，集中所有兵力摧枯拉朽将其一举拿下。本关开始可招募罗马禁卫军，他们虽然价格高昂但战斗实力几近奇迹，绝对物有所值。

归途

Homecoming

为了摆脱帕提亚人的追杀，Gaius将军的逃亡队伍眼看接近Antioch城，不过前进道路上显然杀机四伏。开始在出发点附近立刻修筑两座防御塔，让弓箭手驻入后排好伏击阵，侦察员放鹰可探明左边桥头有大量敌人。Gaius将军前去诱敌，一场激战后勉强全歼敌军。过桥后注意在左侧密林中有条小径通向一个山谷，迅速将全部人马移入，千万不要惊动北面敌人。山谷里有盟军的两队骆驼骑兵和两队骆驼骑射手，但最宝贵的莫过于那位能够治疗的德鲁伊医师了，迅速在你来的入口修筑防御塔以防敌人紧随而来。先别修复西面的断桥，派弓箭手以驻防阵形隔河射杀敌弓箭手，接着修筑箭塔做好一切准备后再修桥过河。北面高地上会有大批敌人蜂拥而来，把所有兵力投入到这场决战中去，全歼敌人后马上集中剩余力量沿高地直扑河对岸的Chalcis村，这下终于有基地了！打退敌人进攻后开始生产禁卫军和重步兵，当然还有医师、弓箭手等，在村子右上角谷口和左侧高地上修筑防御塔，将队伍扩充至极限后再派两队禁卫军和医师到地图左侧地区去剿灭那里活动的敌人，扫清道路后Gaius将军轻松进入Antioch城，城中大批骆驼兵尽归己有，其中有一队战车威力堪与禁卫军相媲美。现在敌我力量对比发生了根本性转变，最后目标是消灭全部敌人，他们差不多都集中在东南角的Batuae村附近，此时正是展示罗马帝国雄风的大好机会，看你的了！

消耗战

War of Attrition

狡猾的Vercingetorix切断了前线罗马军团的粮草供给，为粉碎他的如意算盘，Titus将军将护送3车粮草前往己方的3座要塞，随车的蓝色部队不受玩家控制，他们的行进取决于你所指挥的部队是否超越担

任向导的那名飞鹰侦察兵，他将决定车队的运送顺序。开始要迅速行动，弓箭手紧随重步兵冲入密林中，幸运的是你手下有2队德国骑兵，派他们穿入林中协助重步兵冲击敌人，别忘了让Titus将军保持与队伍在一起。混战中车队抵达地图左侧的第1座要塞，这里能得到1队弓骑兵和1名医师，这位医师能够治疗你的精锐德国骑兵，保护好他就意味着胜利。接着向东进发，3队弓箭手全部埋伏到大路南面的森林最前沿，注意北面森林里有敌方1队猎人潜伏，这种特殊部队能够秒杀你的德国骑兵，可用小股步兵把他们引出现身然后再以德国骑兵猛冲歼灭。在南面林子里休整治疗，同时让弓骑兵前往诱敌，前面的敌人主要是枪兵和骑兵，他们都无法进入森林攻击己方弓箭手，因此可以在这里消耗大批敌人。经过侦察确认前方安全后再继续赶路，但仍然要注意林中神出鬼没的高卢战士，集中德国骑兵突击打垮他们，很快抵达地图最右侧的第2座要塞。作为奖励将获得1队弓骑兵和2队狂战士，注意带路的飞鹰侦察兵选择了走东北方向的那条路，这里有个诀窍：玩家可以不走这条路，这样即使超越他也不会引发车队行进。沿来路回到交叉路口处，把全部弓箭手驻扎在路口的小高地上，狂战士把守高地入口，准备停当后先派侦察狼兵探明林中敌情，然后以弓骑兵去诱敌，一旦敌人靠近交叉路口可以保证他们别想再退回林中。比较难办的是小高地北面的那片高台，弓骑兵去诱敌可能会遭到敌人居高临下的攻击，但耐心一点仍可以把他们引到交叉路口的箭雨中来。清理了路口之后将所有弓箭手集中到北上道路右侧的密林中，然后德国骑兵和狂战士也分别埋伏于两侧林间，派弓骑兵北上会引发剧情动画，暴怒的高卢酋长Dumnorix率领大队人马直扑下来。在他们接近车队之前让所有伏兵杀出截击，混战之后击毙敌酋Dumnorix，最后一辆大车顺利抵达地图最上方的要塞。



无可反悔

Alea lacta Est

大将军庞培因为妒忌而起兵对抗恺撒，为了保证后方的安全，恺撒迅速回师讨伐这位昔日的盟友。本关罗马军团将在Caius将军带领下解放Pisaurus、Fanum、Ancona三座村子。开始时我军出现在地图最下方，要立刻占据左侧那块小高地，把3队投石手布在高地最右端，高地入口由枪兵和重步兵把守，其余兵力缩进高地内部。准备好后让Caius将军向右去诱敌，走到麦田附近时会有大批敌人杀出，赶紧逃回高地，随后追来的敌军很快被全歼。在断桥附近有大批敌骑兵，先把重步兵和枪兵移到桥头旁的高地上，然后将全部投石手调上高地，一开火敌人就会向高地发起冲锋，在密集的石雨下估计他们冲到高地入口时也差不多全灭了。过桥后派Caius将军独身前往左边Pisaurus村所在高地，这里的蓝色部队会立刻投向恺撒一方，帮助他们消灭来自左面的庞培军后可获得对剩余部队和村子的控制权。注意本关村子人口资源不会自行增长，所以最好把有限资源用来生产禁卫军或角斗士。Pisaurus村西北面的高地上驻有大批敌军，他们不会中诱敌之计，但此高地上方还有块密林高地，把投石手派到那里居高临下射击，但要注意在密林高地左侧的出口布设枪兵和重步兵，因为敌人的德国骑兵会从这里冲上来。夺取这片高地后可从南北两侧杀向Fanum村，南面道路上的Ancona骑兵开始会攻击你，但遭到反击后他们将向恺撒投诚。Fanum村附近会成为一个大战场，把北路所有兵力都投进去，南路的主要任务是清理Fanum村南面高地上的敌



队伍越来越壮大。



这块小高地非常重要。



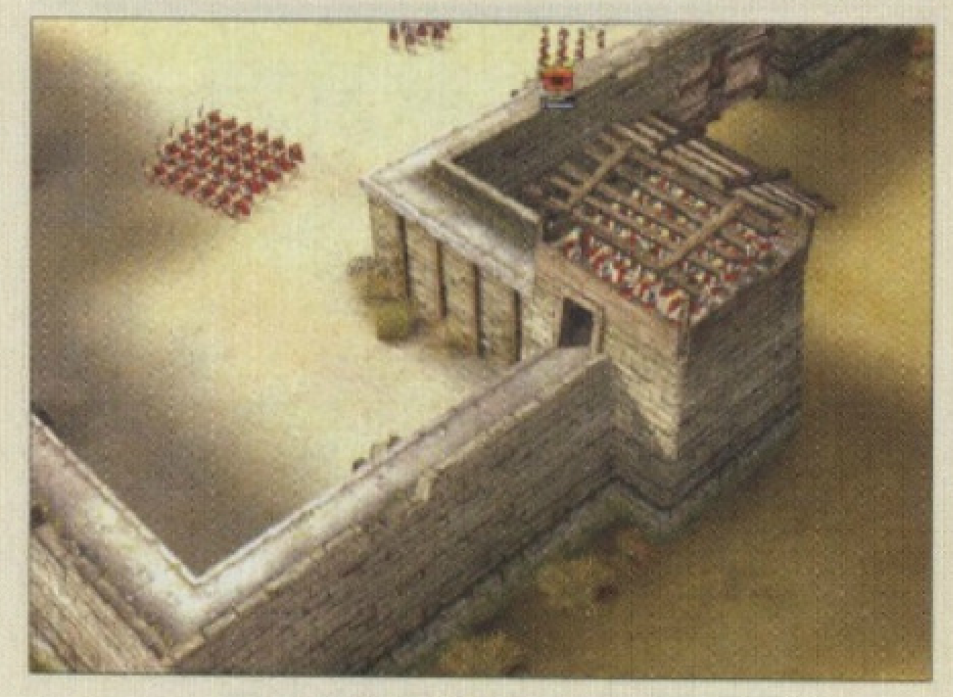
利用高地伏击敌人是获胜关键。



过河之前先准备迎敌。


占据高地后几乎没有伤亡。


第三处高地是本次战役的核心。


誓与巨城共存亡。


与盟军合击敌村。

人。战斗结束后获得Fanum村残余部队的控制权，此时可剿灭初始点小岛西北角以及Fanum村西面高地的敌军以绝后患，注意小岛西北角的密林里隐藏有3队敌角斗士，可把他们诱入峡谷中以投石手歼灭。接着到地图东北端的断桥前修筑大量防御塔供投石手入驻，注意对岸林子里有弓箭手，不要让他们的射程能够到防御塔。派1队重步兵以海龟阵法吸引敌弓箭手，轻步兵趁机迅速修桥，桥面修复后迅速后退准备迎击敌人骑兵的冲锋，然后杀过去消灭林中敌弓箭手。集中所有部队快速向Ancona村靠拢，途中Ancona村会宣布投降惜撤，指挥投诚部队中的大队骑兵向左侧高地猛攻，全歼庞培军后获胜。

群山中的战斗

War Within the Mountains

本关任务是配合盟军守卫2座村子，其中1座由盟军控制。一开始敌人很快会大举进犯，第一时间迅速占据3处前线高地，第1处是盟军村子右侧的小高地，派弓箭手和枪兵去的同时再加一队轻步兵在高地上建造防御塔；第2处是那片开口朝南的密林高地，除了弓箭手外还应有两队重步兵驻扎在林中，令其不得擅动（H键）；第3处高地就在第2处的右侧，先派轻步兵在最下端的高地路口修筑防御塔，同时让己方村子里迅速生产弓箭手赶来驻防，把两队骑兵也布置在右侧的密林中。左翼战线因为有盟军相助，只要及时占据有利地形不会有太大问题。第3座高地将承受敌人极其恐怖的人海攻击，应在那里配备至少两队弓箭手和3队禁卫军，如果还有更多兵力都应投入到这里来，最好在高地顶端安排1位医师，高地入口务必用枪兵以驻防阵形挡住敌骑兵的冲击。几经搏杀后，敌人左翼阵线中Sextus Calpurnius将军提出投降要求，必须派1名百夫长去与其会面，不能太早去，否则将军及其手下会被附近庞培军杀死而宣告任务失败，但如果去得太晚，南下的盟军也会干掉将军及其手下。招降成功后立刻让将军带着人马火速北逃，最好派他们加入第1处高地的防御部队。又挺过几场硬战后敌人右翼阵线中的Titus Lucius将军也提出投降，等他附近的庞培军消耗殆尽后再上前会晤，一旦Titus将军成功投降本关即可结束。

狩猎开始

Let the Hunt Begin

本关Caius将军将率部守卫地图北端的巨城，同时等待南端港口盟军援兵的出现。巨城只有两个城门，迅速让弓箭手和投石手们上城墙箭楼，同时生产更多弓箭手和禁卫军，本关己方除开始拥有的1队骑兵外不能生产更多骑兵，如果实在需要骑兵可派兵护送两辆大车到地图东面的雇佣兵营地。开始敌人从左侧发起第一轮攻击，让骑兵冲出去砍掉对方的撞城车，如果城门受到攻击可命令轻步兵立刻维修。这次试探之后敌人很快会从右边发动新一轮攻击，他们甚至携带有云梯和攻击塔楼，里面装着骁勇善战的禁卫军，一旦攻击塔楼搭上城墙，他们就会扑出来砍杀墙头守军。要不惜一切代价派骑兵和重步兵出击摧毁城外敌军的发石车和攻击塔楼，同时在城内靠墙的地面上布设大批弓箭手，他们可有效遏制爬上城墙的敌人，当然你也得持续向城墙上增派近战部队。几番噩梦般的拉锯战之后敌人终于暂时平静了，而盟

军的大部队也出现在地图最下方的港口，他们片刻之后就会自行出发向北面的巨城前进，如果不及时增援，盟军部队一旦全灭任务就会失败。建议玩家组织3队禁卫军，携带医师和百夫长，后面再跟上弓箭手直扑地图中部敌人占据的Nymphaeum村，南北夹击之下敌人村子很快就会完蛋，然后跟随盟军并提供前卫保护。此时敌人又会对巨城发动新一轮攻势，如果基地一直在持续生产部队，应该能够抵住这最后的疯狂一击。

共和的结局

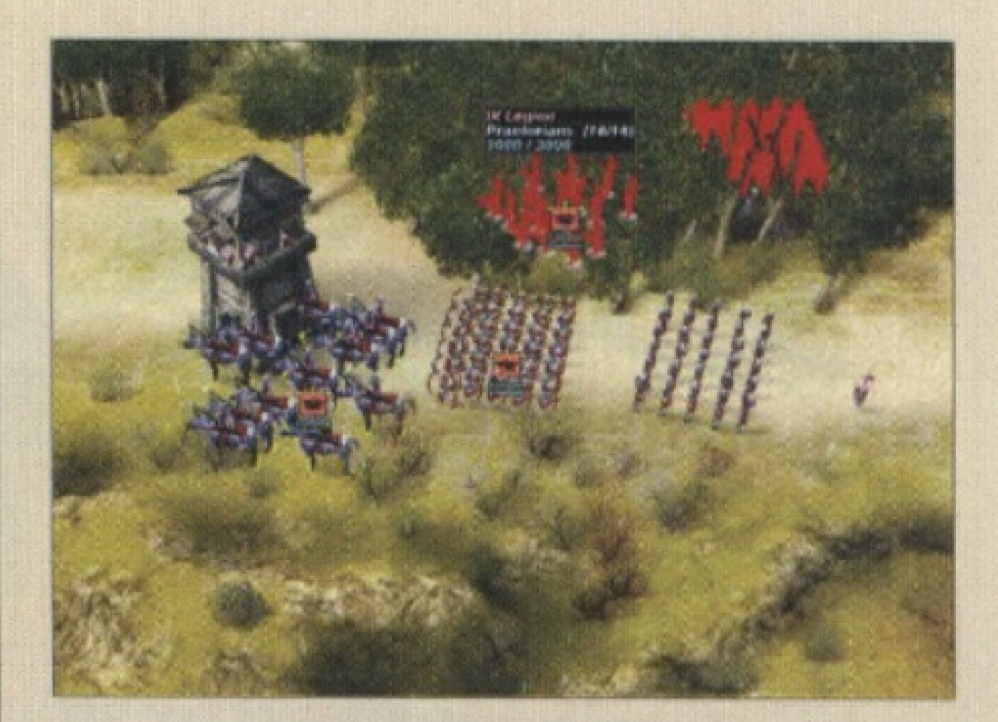
The End of the Republic

Quintus将军负责指挥对庞培的最后一战，这位恺撒昔日的盟友龟缩在地图中心的巨大要塞里，在北、东和西南方向各有他的3个联盟村子，绝对不要尝试直接去攻要塞，必须先把敌人的3个联盟铲除，只要把他们的酋长和医师杀掉，然后再派Quintus将军走近他们村子即可谈判。开始时我军出现在地图左侧，先诱杀东北面狭长高地上的守军，冲上去后迅速修筑工事并把主力搬上高地，伺机继续向东北发展，那里有片只有1个出口的高地，非常适合作为基地，利用手上的1队德国骑兵和1队禁卫军拿下那里并再次搬家。紧贴着地图东北边缘向北面的村庄挺进，从路边的密林到达村子附近，在林子里如果运气好可轻松干掉落单的酋长和医师，让将军靠近村子即可获得生产基地，但之前必须让德国骑兵冲上村子北方的小高地，可招募到2队狂战士。迅速扩招禁卫军和医师，沿着地图边缘推进到东面村庄，同样干掉这里的酋长和医师。Quintus将军携带精锐部队继续往南面绕行，在过桥时又可招募到2队狂战士。好不容易干掉西南面最后村庄里的百夫长和医师，不料这个村子却拒绝投降，只好经过一场恶战拿下。3个村子全部入手后，地图上只要不是庞培的部队都可以由Quintus将军招降，最后集中力量围攻庞培的要塞，在城外还有大量盟军可供招降，哪怕打消耗战也能吞没敌人。攻城关键是要先破门，门破之后进去就好办了，最后摧毁要塞广场中央的基地建筑即可获胜。

亚历山得拉之战

The Battle for Alexandria

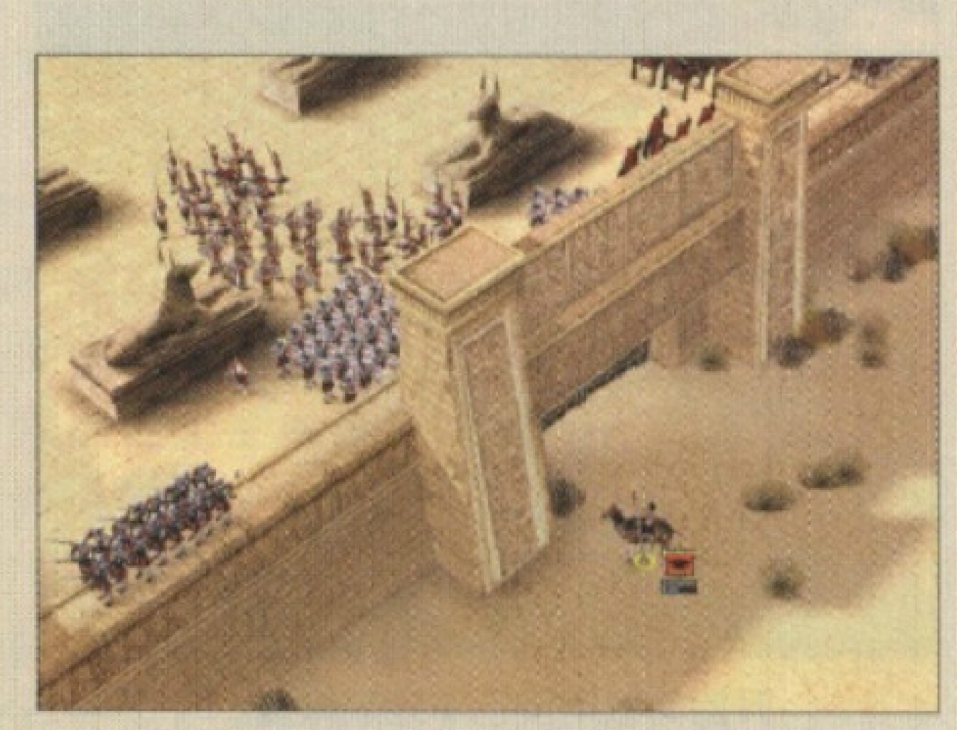
罗马远征军抵达埃及后遭遇叛军围困，玩家要指挥部队守卫地图上方的罗马巨城。开始时迅速派骑兵冲到左边城门，因为敌人已经开始撞门了。一边战斗一边部署防御兵力，同时可生产几队禁卫军作为后援。正院内的3队禁卫军可负责正门外的机动出击任务，骑兵负责左门，3队角斗士负责右门。箭楼上布设重步兵和投石手，弓箭手留在墙内地面保持驻防阵形，这样既可以有效杀伤墙外之敌，还能避免遭到敌人攻击。如果火力不够就让弓骑兵也上，在攻击间隙到墙外密林中搜索隐藏的敌人并将其消灭，将一队重步兵降级为轻步兵后可用来修复受损的城门。只要保证城墙外的活动控制权，敌人就攻不进来，战局僵持良久后会有埃及使者来报告敌人在焚烧港口的船只，港口守军正与其展开殊死搏斗，我方必须尽快派兵增援。派遣新生产的3队禁卫军，再带上医师和那名信使从左边南下，消灭沿途敌人的同时也可由信使招募盟军部队。杀到港口区后敌人越来越多，此时一定要保证信使的安全，看来保住码头是没有希望了，任务目标随即改成焚毁罗马



边打边搬家才能生存。



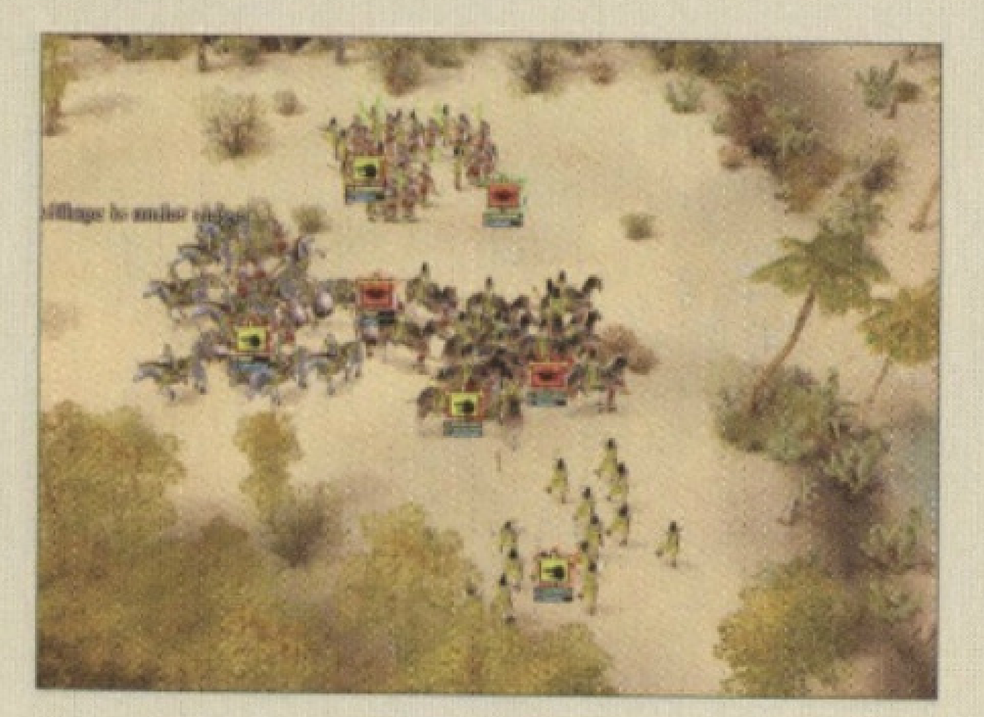
不惜一切代价砸破城门。



本关守城任务难度不高。



破釜沉舟了！


各方部队陷入混战之中。


当务之急是清剿地图东部地区。


开始可以用发石车巧攻帐篷。


塔群战术号称绞肉机。

战舰以免落入敌手。信使可招募码头上的发石车，赶紧用它摧毁码头边的4艘大船，把剩余战斗部队集中起来抵挡敌人拖延时间，破坏所有战舰即可宣告胜利。

朋友和联盟

Friedns and Allies

本关战斗颇具挑战性，己方控制2座村庄，还有盟军的3座村庄，敌人共有4座村庄，任务目标是摧毁敌人占据的所有村子。和敌人一样，盟军也会主动进攻，当他们的村子遭到围攻时会向你求援，当然如果你的村子遭到进攻他们也会前来增援。在这种相当混乱的情况下，你只有一边仓促应战，一边占领制高点钳制敌人行动。注意在地图东部有片狭长高地，可在上面派驻努比亚弓箭手，这些蛮族特种弓箭手的射程较远，且攻击效果带毒，在高地口以禁卫军和枪兵把守，整个地图东头就稳固多了。接下来全力以赴投入地图中部的混战，多生产一些禁卫军，把他们集中起来使用效果更好，但要有医师及时治疗，千万不要连续作战。注意盟军的村子不能丢，否则任务失败，一开始就派重步兵前往最前沿的盟军村子增援，己方村子也要及时修造防御塔以免遭到敌人游击力量的侵袭。游戏中盟军绝非弱智，他们的部队相当卖力，玩家应配合他们稳步推进，逐个拔掉沿途高地上敌人的防御塔，直至最后的胜利。

再决胜负

Just One……More……Fight

庞培之子起兵作乱，而恺撒一向器重的Titus Labienus将军居然投靠叛军，本关任务目标是杀死躲在北面要塞里的Titus。开始时我军出现在地图南面的岛上，附近有3座敌人盟友的帐篷，如果摧毁它们就可以化敌为友，这是在目前没有基地情况下补充己方兵力的重要手段，注意不要杀死帐篷边的酋长，否则这一方的部队会和你誓死战斗到底。开始先打中间桥头的帐篷，成功后让投诚的酋长立刻撤到安全点，因为以后招兵还得靠他；然后是左侧的帐篷，把努比亚弓箭手驻扎在高地上诱杀附近Titus的嫡系部队，然后再用这些神奇的弓箭手发射火箭焚毁帐篷，于是得到第2位盟友；接着如法炮制第3位酋长，但一定要注意先消灭友军附近的Titus嫡系部队。控制南岸后加强桥头防御，同时消灭南岸东西两端谷地里的敌人。在北岸东边小岛上还有很多盟军部队等待招降，不过岛上林子里藏有敌人的禁卫军、角斗士和医师，必须用努比亚弓箭手走到林子前诱他们出来，然后边逃跑边以毒箭射杀，注意别被角斗士的渔网套住。消灭敌人后派3位酋长把部队尽数带回南岸，在北岸西侧有1座村庄可招降作为己方生产基地，但附近有太多敌人，派大批轻步兵在北岸修筑防御塔群，让招募到的弓箭手驻入，再派骆驼兵机动诱敌入伏，由此可稳步歼灭掉北岸城外的所有敌人。最后在敌要塞外继续修筑防御塔，剩下要做的就是一场消耗战。先破门接着不断冲锋，兵力不够可在新获得的基地里生产，3位酋长可决定生产不同种族的部队，战车、狂战士、禁卫军、德国骑兵随你挑，最后冲入城中杀死Titus结束整个游戏。P



剑灵II 幻域封魔（下）

■晶合实验室 泡泡



总评	82
制作	大新资讯
发行	晶合时代
载体	CD x 4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面	★★★★★★★★
音响	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★★☆
娱乐	★★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：Pentium II 500MHz 内存：128MB RAM 显卡：16MB以上显卡 硬盘：3.2GB

遇师尊临危受命 斗恶蛟义得水灵

古天才一睁眼，发现自己置身于龙宫之中，还没搞明白怎么回事，便被龙王指定做他的女婿。接下来被一只叫“赵云”的螃蟹带着参观了一下龙宫牢房中那些惹龙王不高兴的人的下场，以及前几任龙王女婿的惨状，不想在这里见到了师傅昆仑子。等赵云离去后，古天才再次来到地牢面见师傅，原来是大师兄司空长忌为了水灵珠背叛师门，才使昆仑子身陷牢笼。昆仑子要古天才替他清理门户，教他学会“化神”之法，并将自己的毕生功力都传给了他，而后又嘱咐了几句话便一命归西了。这时螃蟹赵云来带古天才去见龙王的女儿——小龙女，来到大厅后古天才被小龙女的模样着实吓了一跳，小龙女倒是不以为然，还带着古天才参观龙王的房间，见到了龙王的收藏品——毛怪丹丹。等小龙女走后，丹丹向古天才说自己从金之大陆来，只要古天才能救他出来，他就帮古天才逃出龙宫。

古天才来到地牢门口，向守卫打听出龙宫出口就在水牢另一边的水之轮，但那里机关重重、地形复杂，还有巨兽把守。古天才一想还是得求助于丹丹才能找到逃出去的办法，便再次去找丹丹交谈，想到可以用钓竿救他出来。于是马上去哄骗地牢守卫，骗得一把钥匙，然后去龙王屋中打开箱子拿到钓竿，再去找丹丹救他出来。离开龙宫大厅后，丹丹引开地牢门口的守卫，两人一起进入水之轮。

水之轮的路被几道水流隔开，必须先后扳动左下和右上方的几个机关才能切断水流（有两个机关是无效的）。打开对面的大门进去见到玄武巨兽，古天才在前主战，丹丹在后面给他补血，经过一场艰苦的战斗终于战胜了玄武，然后从左边的路离开，在沼泽地里一直往西北（左上）方走，遇见小胖胖和若芷敏正被沼族人围攻，有美女遇险古天才当然要拔刀相助啦。打跑沼族人后，小胖胖和若芷敏加入队伍。按照若芷敏的说法先向东北（右上）角走，走到尽头再



古天才找到了毛怪丹丹。



这个地方的开关是无效的。

转向西北方即可走出沼泽地。在海边古天才和船夫讨论了一番物价问题后，大家终于可以坐船离开了。

乘船来到西北方有村庄的岛上，刚一踏上陆地就看见柔儿正被一群狼包围，这时狼王跑来唱了一遍强盗山歌索要买路钱，不想古天才等人根本没把它当回事，还在嘻嘻哈哈乱打岔，狼王一怒之下率领群狼攻了上来。将它们击败后，众人走进前面的村子，见到有两个村民因为古天才的出逃而遭到龙宫鲛精的杀害，还听说有个昏迷的女孩被送到龙宫去了，想必那就是失散了的慕容倩，于是众人决定按原路重返龙宫。

回到龙宫后，发现这里已是尸横遍地，原来是鲛精因为忌恨龙王不肯把小龙女许配给它，因而发动叛乱杀死了龙王。众人来到龙宫大厅见到鲛精，怎奈此怪异常凶悍，再加上众人受封印制约无法施展魔法，几个回合便全败下阵来。危急时刻小龙女现身，她已得知父亲被害的真相，为报杀父之仇，她毅然拿出水灵珠交给了古天才。众人的魔法封印被解开了，再次与鲛精对阵，终于将其击败。此时龙宫即将崩塌，众人连忙前往大厅外第三间屋内救出慕容倩，迅速由水之轮离开。在水之轮碰到鬼面拦路索要水灵珠，然而当慕容禅等人追到时，鬼面却将众人放走了。

回到先前的村子，发现通往金之大陆的水道已经打开。慕容倩此时已下定决心要集齐5颗灵珠拯救世界，于是大家一起通过水道来到金之大陆。

助勇士斗虎灭狐 闯圣域勇夺金珠



金之大陆是一片冰雪世界，众人在山洞中碰到丹丹的族人大宝和二宝，然而他们对丹丹显得极不友好。离开山洞，半路上碰到三眼妖狐正要对大宝、二宝下毒手，见众人到来，三眼妖狐抛下几句狠话就带着手下离开了。来到村中，村长又把丹丹斥责一番，并将众人赶了出去。原来是因为丹丹作为毛毛族的最后一名勇士却不能保护族人，古天才等人决定要帮助丹丹前往竞技场赢得老勇士的考验，使他能成为真正的勇士毛毛。

由村口往东北走，有一条向西北的岔路，从那里进入山洞，沿着唯一的小路蜿蜒前行，穿过山洞就来到了竞技场。见到老勇士后丹丹一开始还是显得很懦弱，不过在大家的激励（或者说是刺激）下，终于能变身为勇士毛毛并战胜了老勇士。而后丹丹叫嚷着要找白虎报杀父母之仇先跑掉了，这时老村长出现，他请求古天才等人去帮助丹丹，并答应只要能将丹丹平安带回村子，就说出有关金灵珠下落的消息。



一行人向南来到冰湖，进入冰湖区后一直向西北（左上）方跳跃浮冰前进，直到来到一个冰雪覆盖的高坡上，见丹丹与白虎对峙，于是上前与丹丹合力将白虎击毙，古天才也因此学会了“白虎召唤”。然后众人一起回到村中，恰逢三眼妖狐一伙正在村中作乱，将它们清理干净后村长让众人先休息一晚，第二天再去拿金灵珠。



第二天，村长告诉众人金灵珠就放在竞技场后面的毛毛族圣地中，但如果金灵珠被取走，金之大陆就可能会崩毁。正犹豫间，突然大地一震，看来已经有人侵入圣地了，村长见事已至此，只好同意众人去取金灵珠。于是再次往村东北的岔路，穿过山洞，经过竞技场来到毛毛族圣地。圣地是由许多圆形房间组成的迷宫，每个房间都有2到5个出入口，这里按出入口的位置假定2点钟位置出入口为A，4点钟位置出入口为B，8点钟位置出入口为C，10点钟位置出入口为D，中心位置出入口为E，则正确的行走顺序是：B入D出（即这个房间的B为入口，D为出口），B入D出，C入A出，B入D出，C入A出，B入D出，C入A出，C入B出，C入A出，A入C出，B入D出，C入A出，B入D出，D入B出，B入D



阿牛和古天才总是吵个没完。



三眼妖狐向毛毛族索要金灵珠。



由这里往右进入冰湖区。



出，B入D出，C入A出，C入E出。来到圣地的中心，见到正要拿取金灵珠的慕容禅和鬼面。双方文攻之后展开武斗，两次打倒慕容禅后终于将这恶人铲除，而慕容倩则伤心地发现死在面前的鬼面竟然就是她心中一直深爱着的慕容燕云。当古天才将金灵珠取下后，圣地开始震动起来，古天才拉起还在慕容燕云身旁哭泣的慕容倩迅速离开了圣地。回村见过村长后，村长引众人登上悬崖，施法打开通向火之大陆的通道，于是众人经此通道来到火之大陆。

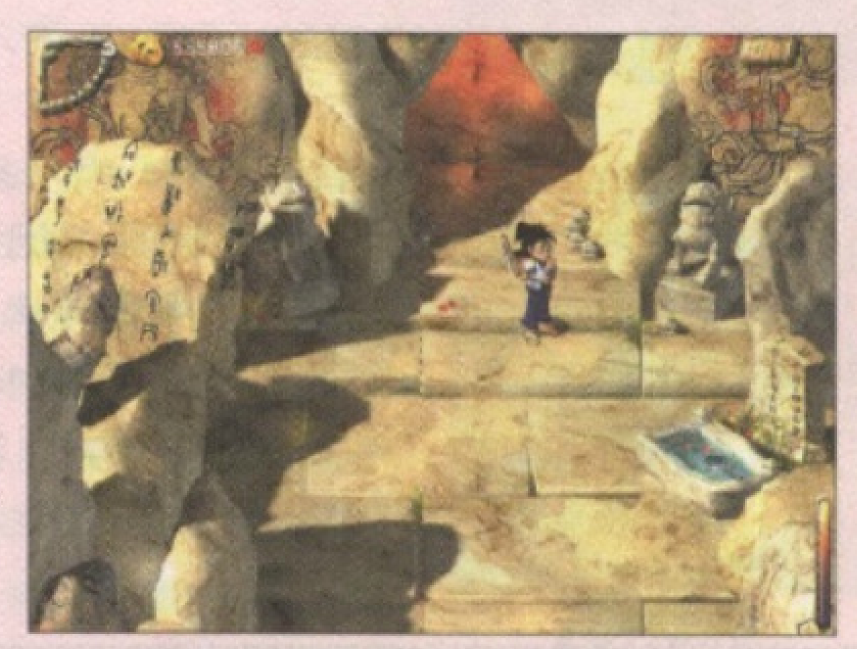
寻火灵三战朱雀 问修罗五世恩仇

在客栈休息了一晚，正当古天才和慕容倩不知该去哪寻找火灵珠时，若芷敏说可以穿过镇外的荒凉之地前往凰儿魑山寻找火灵珠。于是大家先在镇中的百货行进行补给，因为要面临最后的决战，所以建议要准备好30个以上的复活药以及尽可能多的补血和补魔药品（不要买那些回复数在1000以下的“弱药”），全体人员的等级最好在60级以上。


众人助丹丹大战白虎。

由镇南出发，沿着道路向南走，可以看到有东、西两片沙漠，过石桥进入东边的那片沙漠。在沙漠区中一直向正上方走就可以穿过沙漠，再向前进入山洞，众人分成两组分别打倒两个朱雀的分身，然后再合力将朱雀的正身击败得到火灵珠，同时古天才也学会朱雀召唤。

当一行人沿原路返回到沙漠区域后，突然被伏兵包围，领头的是三眼妖狐和司空长忌。司空长忌一上来就说出了若芷敏其实是他们派出的奸细，但若芷敏此时已不愿再与这帮恶人为伍，于是司空长忌出手将若芷敏杀害。古天才见美女被害，不由得怒从心中起，再加上有师命在先要他清理门户，于是使出化神之术与司空长忌单挑。这一仗并不难打，只要让3个草人在前排扛住司空长忌的攻击就很容易获胜。司空长忌死后摩诃那现身，正要出手时，修罗也赶到了，有他加盟助阵对付摩诃那和三眼妖狐等人就比较轻松了。将敌人全部消灭后，修罗将众人带到灵中界。在灵中界中大家见到侍剑，这才得知原来修罗就是500年前的淳浩天。而后沿着唯一的通路跳跃前进，途中先遇上鬼面的魂灵，打败他后，再往前又碰上由司空长忌、三眼妖狐、慕容禅、胖城守、迦罗和鲛精的魂灵组成的强大阵容，其中司空长忌是最危险的家伙，应尽早先将他除掉。“超渡”完所有恶灵后，大家终于见到万恶之首——剑灵。打败他一次后，在淳浩天与剑灵的一番对话后，再加上侍剑现身作证，终于道出了事情的原由——原来在500年前淳浩天以修罗剑欲杀剑灵时（《剑灵》一代的结局），他最终做出了一个选择，就是接受剑灵提出的交换条件：以复活他心爱的人——司徒毓湘的生命，来换回剑灵的一条生命。然而剑灵并未守约，在保住自己一条命后反而趁机偷袭淳浩天，并将司徒毓湘打入无底深渊。于是，在这500年后的剑灵复出之日，淳浩天再次以修罗剑向剑灵发起复仇之战。这是最后的一战，变身后的剑灵攻击力有所增强，但也不算太难打，只要注意补血就不会出太大的问题。战胜后剑灵说他是这个世界的支柱，没有他世界就会毁灭。淳浩天说他很清楚这个道理，因此他将取代剑灵的位置。他让其他人立刻离开灵中界，只留下古天才帮助自己完成计划……


洞门口的水槽是可以使用的。


侍剑现身说出实情。

一年后，世界虽然没有崩毁，可是也没有恢复原状，依然是五块大陆分踞一方。柔儿和阿牛带着小胖胖回到木之大陆，带领桃花世居的村民们回到树之城进行重建工作，虽然辛苦却也觉得幸福，不过众人心中仍然存着疑虑，为什么没有变回人呢？丹丹回到金之大陆后开始致力于生产小丹丹，重新建立新一代的毛毛族，可是当时并没有人询问，丹丹是如何生产小丹丹的呢？难道是生蛋吗？土之大陆在慕容倩的带领之下逐渐恢复以往的繁荣，此时慕容倩仍有最后一个心愿——盼望他早日归来……

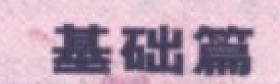

演出结束了，全体演员谢幕。

"白手起家到千万富翁" 仙境伝説 商人篇

■游侠 丹兹尔

进入《仙境传说》已有数月，出人头地的想法驱使着笔者疯狂练级，经过不懈努力，终于让自己ID冠有所在服务器最高级猎人之名，可现实与梦想的差距甚远，朋友的羡慕、路人的赞叹，丝毫不见踪迹，鲜花和掌声，并没伴随等级而来。笔者百思不得其解，花了数天进行问卷调查，虽回答者不过一二，但答案却如出一辙：等级高又如何？于是笔者恍然大悟，曾几何时，等级不再是人们的追求，在这物是人非的今日，极品装备才是玩家真正的追求！

万般无奈之际，笔者转玩了商人，决心在生意场上拼搏一番。又是数星期的拼搏，跌打滚爬，经历饿体肤、劳筋骨之煎熬，终于摸索出一条明路，小有成就，从白手起家成为拥有千万资产的小商人。于是，这篇文章便形成了……



基础篇

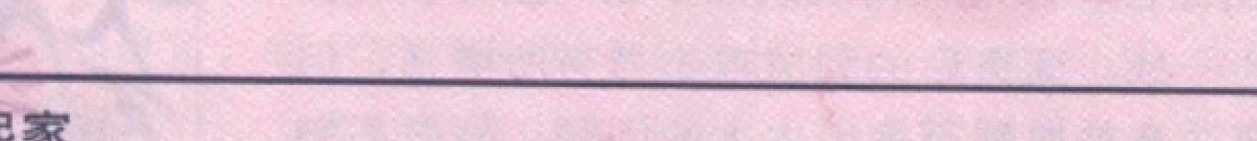


单为赚钱的话，级别的高低对商人并非那么重要，但总要达到一定的级数，拥有商人的几项基本经商技能，才能获得赚钱的资本。新手初入游戏的属性设置为STR9、VIT9、DEX9。

当商人的Job等级到23左右，将负重量上升加到Lv5，低价买进加到Lv3，高价卖出加到Lv10，手推车使用加到Lv3，露天商店Lv1，此时商人的雏形完成，可以停止练级改为经商了。当然有时间最好把Job等级练到32左右，低价买进加到Lv10，露天商店加到Lv3，这样生意会更容易做一些。

加属性点方面，以加STR和VIT为主，辅助加一点DEX以提高命中率。当然，这是完全为了方便升级以备经商的加点方式，如果你的商人还准备继续发展，2转成为铁匠打造武器防具的话，那应该以加DEX和LUK为主，DEX和LUK直接影响着铁匠打造的成功率。





经商篇

1.白手起家





商人的雏形完成后，杀怪练级赚来的钱应该有4W～5W，以这些钱为基本资金，拿个手推车开始经商之路。那么初期怎样赚钱好呢？答案是买卖火箭。到首都附近的依斯鲁得岛（剑士城），和东北方向船员对话，可以花500元直接到商人的老家艾尔贝塔。下船后与船口的船员对话，花200元进入沉没船，在沉没船的入口附近，有一位穿黄衣的NPC，从他那里可以买得火箭，Lv3的低买可以使原本3z的火箭变为2z，用身上所有的资金大概可买得20 000～30 000支箭，再到梦罗克（盗贼城），开露天商店卖火箭3z/支，即利润1z/支。由于盗贼城附近的怪物多为地属性，弓手们用火箭打会有事半功倍的效果，因此挂机卖一晚上必然卖空，即一晚上利润3W以上，如此来回2个晚上，大概总资金能达到10W。

此时你就可以利用自己高价卖出Lv10的技能去收一些东西回来并高价卖给NPC了。到盗贼城下面的蚯蚓区门口，坐在那里以110z/张的价格收蚯蚓皮。普通玩家将蚯蚓皮卖进店里NPC的价格是98z，而你出价110z，自然玩家更愿意卖给你，并且那里杀蚯蚓的玩家甚多，蚯蚓皮产量自然也很高，因此没一会儿就能收到几千张。拥有高卖Lv10的你将蚯蚓皮卖到店里的价格是121z，利润11z/张。一般一天收3～4小时，收个3000～4000张并没问题，那么白天的利润为5W左右，夜晚睡觉时继续买卖火箭，利润3W，即一天会有8W～10W的利润。如此再反复几日，将总资金存到60W～80W为止。

2.发家致富



毕竟依靠NPC赚钱终究利润低微，想赚钱，首先要学会做奸商。当然此处的奸商只是戏称，并非是让你去做那些标价红水40，实际却卖400的下流勾当，而是如同现实世界一般，去低收高卖的一种行为，和收蚯蚓皮的根本区别是，你将东西卖给的是玩家，不再是NPC。

只拥有80W的资金并不能让你做太大生意，因此从收钢铁开始做起。首先要选择一个人流量较大又离仓库比较近的地方，比如盗贼城的南集市等地，开个公开聊天室，写入"收钢铁2.5W/个"，接着就等待玩家来与你进行交易吧。不用担心没人卖，2.5W的价格并不算低，需要用钱的玩家都会将钢铁卖给你。等待的时间会比较漫长，可是一定要将自己身上所有的资金都买成钢铁才能结束。80W的资金能收30多块钢铁，收完之后，建议你去首都中心附近，找一块空地开露天商店，将钢铁的标价为3W/块，下面你就可以呼呼大睡或做其他事情去了。钢铁是游戏中一个重要的耗材，因此需求量很大，并不是每个玩家都有时间去收的，因此3W的价格并不难卖，一个晚上基本可以卖空。利润是5000z/块，30块即是15W的利润。每天总资金都会增加15W左右，仍然将这些资金用于收钢铁，如此反复，将总资金翻到150W左右。



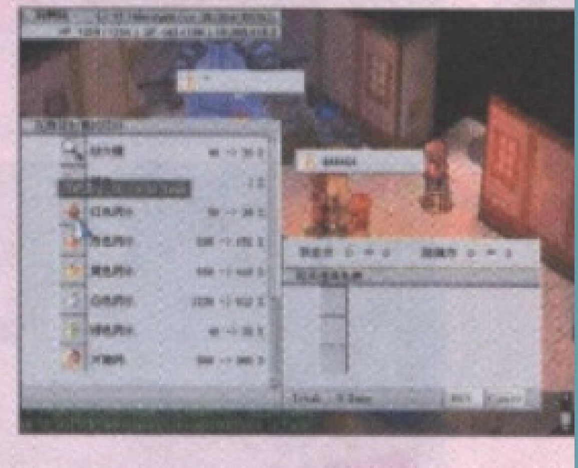
随着资金的增加，总不能一直这么收钢铁下去，否则150W的资金一天要收个50～60块也不是那么容易，建议此时转为炼铝原石（简称铝原，下同）、铝、神之金属原石（神原）、神之金属（神金）、钢铁并收。如同收钢铁一样，开个聊天室，写上自己收的价格，以铝原12W、铝60W、神原14W、神金70W的价格去收，普通玩家都知道这是现在市面上的收价，甚至还略高一些，都会乐意去卖，因此收的速度并不慢，一般2～3小时就会将自己150W的全部花光。到首都开露天商店，以铝原14W、铝69W、神原17W、神金88W的价格出售，不用担心没人来买，这几样东西都是用来精炼防具和武器的，玩家的需求量很大，并且愿意买铝、神金来精炼武器防具的玩家相信都是些小有资产之人，不会自己去花太多时间收。还不用担心有人卖的价格比你低，这些耗材都供不应求，一般到半夜1点左右，只要不是价格太高都会卖空（其实即使开的价格再稍微高点，照样兜售一空，还可以获得更多的利润）。如此大概4～5天，你的总资金就能达到600W以上，不过我建议玩家再多收几日，将资金存为800W为止。



到了800W后，收铝和神金获得的利润大概超越100W/天了，不过每天都要将资金收完，需花费很长时间，因此如今可以再多收些高级物品（收铝和神金一直别放弃，利润一直都很可观），将资金快速转变为物品。当然，收其他东西之前，你首先要对市场有足够的了解，哪些物品是怎样的价格，这样的价格是否会被炒作上去，是否有销路？这些都要考虑到，平时要多注意逛逛首都玩家们的商店，大概对价格有个数，当有机会遇到一些极品而你又不知道以怎样的价格去收时，要多问问自己的朋友和其他商人前辈，实在不知道价格，宁愿不收也不可乱收，很可能导致血本无归。笔者建议玩家此时还可以收发夹350W，卖380W；两洞双手巨剑60W，卖75W；咬草、咬花80W，卖110W；还有一些高级卡片，如黑蚁卡、犬妖卡、青骨卡等，由于价格每日都在波动，在此不一一罗列。只要不是收错东西以致亏本，一般4天后到1300W～1500W不成问题。



和玩家打交道，并不如和NPC打交道那么随心所欲，社会复杂，人性多变，因此在这里不得不说收东西时一些不成文的规矩和技巧。在任何时候都有竞争对手的存在，游戏中收东西时，很忌讳抬价竞争，即如果在你之前有人收铝原12W，你在那里也需开价铝原12W，两人完全做到公平竞争。如果你抬价到12.5W，那么对方会放弃利润和你争斗，把价格抬得比你高，这样下去可谓两败俱伤。自然技巧也由此产生，俗话说玩"明"的不如玩"暗"的，当别人收的东西明码价时，那么你大可开个聊天室名为"收XXX"而并不标明收的价格，这样一来玩家总有比较心理，希望能卖个更贵的，自然会看着对方的标价进你的聊天室，此时你并不需要抬高价格去收，因为即使开同样的价格，这玩家既然进了你的聊天室，就等于你和卖者有了种无形的契约，他只要以这个价格卖，就一定会卖你了，是不是有点毒？嘿嘿……



3.独占鳌头

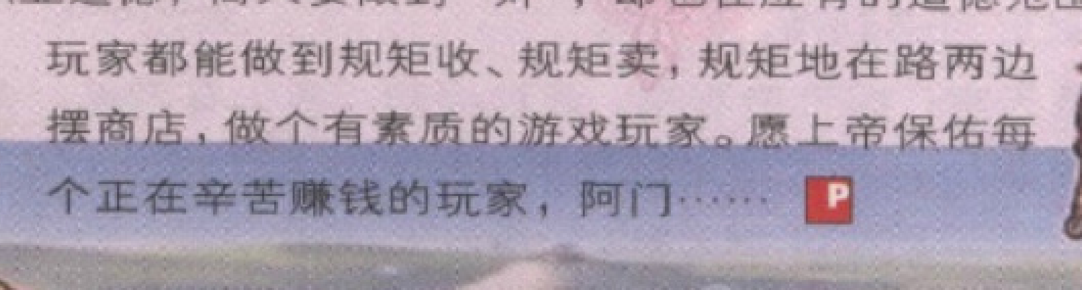


依靠低收高卖，可以让玩家赚到2000W、3000W……可是到4000W、5000W呢？还继续收么？答案是否定的。有了4000W的资金，相信可以完全依靠垄断市场上的某样东西来牟取暴利。

举个例子，前面提到过，在晚间12点时多数玩家都已入睡，首都的露天商店更新和变化都不会太大，可以说市场趋于一种稳定的状态。此时你可以用所有的资金，将卖价低于70W的铝、低于88W的神金，低于380W的发夹全部买下来，然后挂着以78W卖铝、95W卖神金、400W卖夹子，那时市场上几乎所有这几样物品都在你手中，只要你价格控制得基本合理，完全不愁卖不掉，虽然利润并没有自己去收去卖来得大，但却省下了不少收东西的时间。当然，这只是一种理论性的假设，笔者现今只有2000W资金，并没有实践如此境界^O^。

（注：以上所提及的所有物品，以上海Iris服务器4月份价格为准。）

从一个身无分文的新手，到拥有千万资产的商人，此时你再也不会囊中羞涩，再不会望极品而却步。无论怎样的职业，都要遵从自己的职业道德，商人要做到"奸"，却也在应有的道德范围之内。希望每个玩家都能做到规矩收、规矩卖，规矩地在路两边摆商店，做个有素质的游戏玩家。愿上帝保佑每个正在辛苦赚钱的玩家，阿门……





■游戏蝴蝶·三疯

内测心得一手资料

《传奇3》早在半年前就已是大家瞩目的焦点，2003年4月28号宣布内测到笔者完成此篇文章时，已经有2个多星期了，全新的音乐、高品质的画面，使这款具有“非常意义”的游戏在那些期待许久的玩家面前开了个好头。擦拭昨日盛大《传奇》的伤痕，翻开崭新一页的《传奇3》，玩家将开始一段新的旅程。

《传奇3》从原来的256色改变为16位色，这一转变对那些追求完美画质的玩家来说无疑是一大喜讯，而对于那些还抱着“老爷级”PC的玩家来说，恐怕就不是如此了。因为质的飞跃，意味着PC的配置也产生变化。说真的，《传奇3》唯美的写实风格着实让笔者叹为观止，亭台楼阁、空中花园、楼兰古城都绘制得晶莹剔透。当回味着美丽场景时，你也会看到地图比先前的《传奇》地图大上好几倍。

一、练级、怪物之谈

说起《传奇》，练级是痛苦、苦涩的，等级越高则得到的经验会越少。从笔者在《传奇3》中的体验来说，游戏在此方面做了很大改变，总体来说，练级系统有了很大提升。2天时间就能让你轻松穿上轻盔甲——前提是有人带着你，越级跳到牛洞、天宫这些高等级练级场所，经验都可达几千，对于初级玩家来说这是多么庞大的数字啊。高兴之余，笔者总结了以下几个练功地点，要知道，快速升级可真不是那么轻而易举的。







僵尸洞：比较前作，僵尸属性得到大幅度提升，主要有：僵尸、僵尸法老、电僵尸、尸王。攻击力加强了，防御也得到强化，20级以下建议最好组队，单挑一个僵尸比较容易，但被围攻时处境就不一样了，要记得猛吃红，不然有可能暴毙当场，在此得到的经验比前作平均多出100点左右。

蛇谷：有半兽人、雪人、千年白蛇、七色白蛇(切记，此怪物凶猛)，其他都差不多。可得经验为100～150点。

蜈蚣洞(死亡谷)：有大家熟悉的蜈蚣、黑色恶蛆、钳虫、蝴蝶虫(巨型蠕虫)，在官方主页上所提到的沃毒蜈蚣、金刚恶蛆等新怪物笔者到目前还没看到过，大概等待公测时开放。打死这里的怪物可得经验在400～500左右。建议组队去，如果战士还没学会半月切记不要引过多的怪物，因为22级的武士单挑一恶蛆就已经比较吃力了，大概要消耗3～5瓶中红。

猪洞：以前武士下猪洞是个神话，没有35级进去等于自杀。在《传奇3》中玩家17级就可只身下猪洞了，黑猪防御低，好杀，红猪有点困难。现在的楔蛾比猪还难杀，所以建议初期还是呆在一层练级。

牛洞：有潘夜云魔、潘夜火魔等新怪物，防御、攻击都比较强大，最终Boss好像是牛魔王，厉害呀，经验可达3000多，4个人组队去还可以得到1000多，建议2战2道，战士最好习得刺杀。

真天宫：据目前看来，此地经验最高，有石狮、火狮、地牢女神等，对于22级以后的玩家来说是非常困难的地方，但这里容易爆好装备。对于法师来说是个不错的练级地点，每杀一个怪就可以得到4000多的经验。

二、技能之谈







由于《传奇3》的技能系统改变，需要通过任务来学习当属职业的技能（当然也可以买秘籍，但越高级的技能学成的几率就越低），由于笔者初期就选择战士，以下就以战士为阐述目标。当等级到了7级时，可以学习基本剑法，只要花1100元购买基本书跟龙血先生对话就行了；14级时学习攻杀，有点困难，系统会给你把攻击为0～15的攻杀剑，再将你带到一个封闭房间，限你3分钟内杀光里面的怪物，笔者估计里面大概有8～10只怪。建议最好练到15级带全攻的时候再去，到时比较容易把握时间；19级就可以学刺杀了，笔者感觉这个任务对于一个19级的战士来说比较苛刻，要你到沃玛一层和二层取沃玛号角（切记不要当做创建帮会的信物），由于战士是近身攻击型职业，在不具备全攻的情况下闯入沃玛未免有点危险，笔者第一次下去就挂着回来了，所以建议22级以后再去（以上技能都是在边境村右下方找龙血先生学习）；24级是一个大转变，可以学习半月了，到边境城市（104,203）找皇甫大侠。对话后，他就带你到一个场景，相似于攻杀任务，但是不同的是怪物为沃玛护卫，笔者感觉此技能任务难度不低；27级可以学野蛮冲撞，还是找皇甫大侠。皇甫大侠会让你送一封信给沙漠绿洲的王铁匠，得到信后去沙漠绿洲找丁铁匠后面屋里的王铁匠，他会叫你去沙漠里杀诺马法老，并帮他找一样叫诺玛石的东西，切记一定要在沙漠杀诺马法老，27级战士打一只大约喝3～5个大红。看运气了，笔者是打了几十只才得到一个诺玛石，它会自动出现在你的包包里。多杀几次，在凑齐5颗诺玛石后，回去找绿洲王铁匠，他会给你一封回信和一件比普通重甲攻击多2的诺玛重甲。得到王铁匠的回信后回边境城市与皇甫大侠对话即可。由于练级的艰辛，笔者目前还定格在27级；在32级就可以学习烈火了，对于那些在盛大《传奇》还没有学会烈火的玩家而言可以一饱眼福，充分领略到烈火所散开的杀气和怒气。



三、职业浅谈

战士： 虽然大家都说战士将来是领导众雄的核心人物，但笔者不以为然。因为战士还有很多能力远远不及道士和法师，近身攻击的好处往往是可以在第一时间抢得好装备，但笔者从当初的7级玩到现在的27级，都充斥在法师和道士的阴影下，法师几个雷电解决掉的怪物却给战士带来很大的压力。就如上面所说，一个27级的战士进天宫等于自杀，而一个学会雷电的法师就可以轻而易举地自由出入，而且还满载而归，建议选战士的玩家们三思而后行。

道士： 是一个辅助性角色，大大加强了治愈、祝福这方面的能力，中毒效果也大大提升了。总之道士属于中型职业，后期可以同时召唤骷髅和神兽左右庇护（30级就可以召唤神兽）。

法师： 具备着强大的远程攻击，拥有强大的魔法攻击力，是组队打装备必不可少的职业。但由于防低、HP少，对于一般玩家来说比较难控制，很容易挂。所以奉劝大家不要冲着那眩目的魔法而选择它。魔法的种类也大大增多了，俗话说“知己知彼，百战不殆”，对一定的怪物选相应的魔法会得到事半功倍的效果。总之一句话：法师升级神速，越级跨度大，比较适合老鸟级玩家。

《传奇3》是一个梦的开始，也是一个传奇的延续。希望在公测时不要出现影响游戏平衡性的外挂，常言说“千里之堤，溃于蚁穴”，希望大家能共同创造一个干净、和谐的《传奇3》世界。



天籁妙 山水雅 醉露为酒玉为花
若人问我归何处 彩云深处是我家

大话西游II ONLINE 全新玩法

■山东 Tianlei

笔者玩"大话"已有近一年的历史了，因笔者所在服务器（朱紫国）开得早，加之又有一堆练级狂人，所以转生的玩家随处可见。笔者虽开号很早，可惜平时没有勤奋练功，到现在也只有90+的级别，平日里只能以小弟自居了。因为转生人多了，他们在完成4级铁匠任务后又能合出高级别的宝石，使玩家某项抗性或属性特别高，这就产生了许多新的玩法。







一、抗物理100%，即物理攻击无效

这已成为许多高级别玩家的普遍追求。75级以后升级的主要途径是完成天宫任务，如果没有抗物理100%的队员，任务完成起来危险性大而且效率低。怎样达到抗物理100%呢？受种族影响，不同种族达到抗物理100%的难易程度也不同。抗物理100%的方法主要是在项链、帽子、衣服上镶上物理吸收宝石（物理吸收率至少是增加6%以上的）。这里要特别提出帽子和衣服上的实际物理吸收率减半，例如在衣服或帽子上镶物理吸收增加8%的宝石，实际效果是物理吸收增加4%。而项链则不一样，它不会减半且没有耐久度，所以本人认为项链上应该镶入物理吸收高的宝石，但是仅凭装备物理抗性只能提高到75%，所以剩下就要靠捐钱了。这里所说的"捐钱"是指玩家在帮派里的贡献（注：玩家所加入的帮派一定要打过十神阵且主守护神是大力神），这里要提醒没有帮派的玩家一定要加入名门大派，不然一旦贵派解散，你捐的钱可就化为泡影了，到时可没地方喊冤啊！在靠装备将物理抗性提高到75%后，魔族是最易达到抗物理100%的种族，因为魔族本身就带有一定物理抗性，这是仙族和人族所不具备的。魔族在靠装备提高到75%后，只需捐100万左右就可以抗100%了（对于高级别的玩家来说这点钱根本不算什么），而人族和仙族则需要800万左右，这可不是一笔小数目啊。

二、全敏型人、魔、仙

早先不知道敏捷的重要性，总以为回合制嘛，早晚会有出手机会，先后无所谓。可等到帮战或组队PK时，碰上敏仙或敏人才领悟到敏高的可怕，哪里有出手的机会啊，只能呆呆站在那里任人宰割！更有甚者第一回合就将你秒杀，根本看不清对方长什么样子战斗就结束了。所以新开号或转生后的人物有种新的加属性方法就是全敏，这是

种很大胆的尝试，因为所有可自由分配的点数全加到敏捷上，这就使力量受限而无法穿戴高级别的衣服或帽子，所以非常难练，尤其是敏人和敏仙。全敏的仙和魔在100级不穿装备的情况下SP能达到700+，如果再在鞋上镶上高级别的加敏宝石，SP可高达800+，这个速度无论是帮战还是组队PK都极为恐怖。



三、全血型人、魔、仙

这是一种与全敏型完全相反的玩法，这种玩法的玩家追求的不是速度而是抗击打能力。全血型人物给人一种打不死的感觉，全血人和魔100级时，HP能有70 000+。嘿嘿，够可怕吧，这已经赶上100级的全血龟丞相了。全血仙要少一些，100级时HP可达60 000+。



至于玩家想要怎样加点，就看自己的个性了，笔者以为仙族要偏向全敏型而人族应偏向全血型。

四、高称谓召唤兽的培养

通常我们都会在战斗中带个得力助手——召唤兽，高称谓的召唤兽最合适。这里所说的高称谓是指玩家拥有8级或9级称谓，下面主要介绍5种最常见的8级和9级称谓召唤兽。



1.猴精：最受大众宠爱的攻宠，8级称谓可带。初始极品HP108+、AP168+、成长1.173；全攻到100级AP14 500+、HP20 000+；3攻1血到100级AP12 000+、HP32 000+。猴子是攻宠里不错的选择哦。

2.凤凰：这是“大话”里最漂亮的宠物了，8级称谓可带。如果你要练敏宠，凤凰是个不错的选择。初始极品HP33+、SP75+、成长高达1.275；全敏100级HP15 000+、SP710+；1血3敏到100级HP28 000+、SP580+；全血100级HP66 000+。

3.蛟龙：和凤凰相比样子有点傻，但蛟龙的成长也很不错，8级称谓可带。初始极品HP50+、SP60+、成长1.254+；全血到100级HP67 000+；全敏100级HP17 000+、SP680+，和凤凰可是有一拼啊。



4.神灵：终极宠物，9级称谓可带，无可挑剔，适合多种用途，是外出战斗必备之佳宠。初始级HP60+、SP75+、成长1.275+；全血到100级HP69 000+；全敏到100级HP18000+、SP710+；1血3敏到100级HP30 000+、SP580+；2血2敏到100级HP43 000+、SP450+，不带一个简直对不住自己呀。

5.舍生女娲：和神灵同级，而且她是“大话”里血最多的宠哦。初始极品HP120+、成长1.224+；全血到100级HP71 000+。美中不足的是速度，一个字——慢。



怎么样，每种都是好东东吧，干脆一样带一个吧（如果有能力的话），最近新推出的资料片里又添加了11种召唤兽，至于孰优孰劣就由玩家自己去判断吧！

“大话2”虽然仅有不到一年的历史，有这样那样的不足，但更多的是精彩！玩“大话”不仅仅是娱乐，感受更多的是一种文化氛围。如果说玩《传奇》靠的是实力，那么玩“大话”靠的就是交情，这种交情是与每个一起战斗过的战友的友谊和情感。

愿“大话”的明天更精彩！P










特殊时期的网吧和网游

■云南 善良的大灰狼

网吧一直都是大部分玩家玩网络游戏的场所，每逢节假日更是人满为患，难怪大多数网络游戏公司都将其视为游戏推广的主力战场，不仅各类宣传活动层出不穷，临近今年五一长假，更是准备了大把心力投入其中，希望可以借黄金周的佳机，让自己的游戏更上层楼。可惜由于当下特殊疫情的出现，原先的计划不免大受影响。

出于避免大规模人群聚集的考虑，部分地区的网吧早在假期开始之前就已暂停营业，少部分未受波及的地区虽然照常营业，但上座率已明显下降，原先需要排队等机的情况现在变成了随时有座不说，一到晚上12点，网吧准时赶人关门，丝毫不敢懈怠，而大部分玩家也遵循安全第一的原则，不再把网吧作为首选的场所。在这种情况下，尽管各家网游公司的游戏照常运行，但上线人数较之从前已有明显减少。当然对于那些平时深受人多怪少、卡机之苦的玩家来说，上线人数的减少意味着这些问题出现的几率大大降低，但对于依靠上线人数来收取游戏点卡费的网游公司来说，却不是一件好事。

根据IDC的调查显示，国内至少有五成玩家是在网吧进行网络游戏的，网游公司也因此将网吧作为重点目标进行游戏推广，但由于这次特殊情况的出现，主打网吧的战略是否将有所改变呢？显然这是一个值得考虑的问题。网吧由于电脑密集，在此进行游戏的玩家之间相互配合交流非常方便，因此也很容易形成一个紧密的游戏团队，自然对游戏的忠诚度也就越来越高。但随着家庭电脑的普及和在家中上网的便利，特别是随着此次特殊疫情引起人们对于健康问题的重视，虽然网吧依旧会是不少玩家今后进行网游的场所，但在家上网






游戏的人数无疑会有所增加。尽管我们很难确定这种情况是否会随着疫情的消失而结束，但很明确的一点是，怎样在巩固网吧玩家人数的同时，积极吸纳在家上网游戏的玩家将会引起各网游公司的重视。

经历了长达数月的争论之后，相信绝大部分玩家都已对《传奇》的话题感到些许厌烦，但不幸的是，厌烦归厌烦，由于不断有新事件爆出，因此有关《传奇》的话题依然不停地在我们耳边响起。这不，之前已向大家报道过的《传奇》高级玩家维权宣言余音未绝，盛大报复维权玩家、维权玩家齐聚天津商讨起诉盛大的事件又出了。人还是原先的那帮人，唯一不同的是，这次的态度更强硬了。

此前有消息传出光通通信的《传奇3》将会因版权审批问题延后公测，没想到话音未落，《传奇3》已经蹦出来开始内测了。说是内测，但多达50台下载服务器的阵容显然不是这么简单，而不少下载地址公布不到2小时就已失效的现实，着实让人见识了玩家对《传奇3》的热情，大灰狼自然也赶着头班车挤进了游戏。但不知是《传奇》与《传奇3》之间本来就是一脉相承，还是因为早已在某些私服中见识过同样的场景画面和人物，因此真的步入这个世界之后，只有似曾相识的感觉。当然相比《传奇》后期“热血”版本中加入某些贴近玩家控制操作的新要素，《传奇3》原样的韩国模式略让人感到有些不便，不过一切只是习惯的问题而已。《传奇》与《传奇3》相比，如果不是后者需要从头练起，如果不是后者还有着某些吸引人的新技能存在，我们很容易将它们混为一谈，相比之下，盛大在5月28日开放的《传奇世界》不免有些落了下风。







雷爵的名字对早期接触网游的玩家都不会陌生，曾经红透半边天的《万王之王》直到今日也是不少老网游玩家的谈资，这足以说明他的实力。也正因此，当听说雷爵全新制作的《童话》已经出世时，就不免期待着能够体验一番。游戏很明显学习了《石器时代》与《魔力宝贝》的设计经验，但有别于这两者中将原创故事作为游戏剧情进行展开的设计，《童话》正如其名一般，将大家儿时熟悉的一个个世界著名童话故事穿插到游戏任务中，于是小红帽、白雪公主、皮诺曹、灰姑娘也就在游戏中登场了。由于是大家熟悉的剧情，这些童话任务完成起来也就颇为容易，只靠记忆回放一切就OK了。加上同样借鉴过来的幻兽宠物系统、回合即时战斗以及游戏自带的基本挂机功能等，如果你之前曾对《石器时代》与《魔力宝贝》大有好感，此番被吸引投入其中也就不足为怪了。P

游戏名称	升级版本	更新内容
无尽的任务	维里斯的伤痕	维里斯所处诺拉斯世界的西南部，终年冰冷干燥，被称为冰封的荒野。怪兽等级在50级以上，有各类龙、冰冻巨人、矮人统治者，另有超过70万种道具、几十种怪物和18个全新的冒险区域。
科洛斯	科洛斯新版	新版任务修正；部分技能修改；商店物品调整；调节了女战士、野蛮人、圣战士的属性影响；传送点和传送位置的修改；共有仓库系统更新；增加部分特殊物品；加魔法属性物品组合概率上调；角色特殊技能伤害以及消耗量修正。
宠物王	内测第二版	开放新手村、范塔西雅帝国、汪德兰联邦；进化功能开放；银行开放；名片交换系统开放。
命运	战魂版	新增随时开打的“战盟联赛”新玩法，引入升降级概念的“战盟冠军联赛排行榜”；新开属性点重新分配任务；攻城战规做了调整；仓库容量增加9格；特殊魔法奥丁祝福的魔法效果加强；狂骑士部分技能实战效果提升；召唤兽PK实战效果下调；Lv225时所用的披风等级要求下调至Lv220。

熟悉Blizzard游戏的人都知道，在Blizzard所制作的战略游戏中，各种角色的每个属性都是完全量化的。这其中不仅包括每个单位的HP值、Mana值、攻击力和防御力，甚至还有攻击和护甲的类型，以及不同的攻击类型和护甲类型之间的伤害增加或减少。此外，每种科技、魔法、技能的具体效果也是通过量化进行说明的。正是这些量化的设定，为整个游戏的攻关和战术的制定提供了严密的理论依据。这里我主要以《魔兽争霸Ⅲ》（以下简称WC3）为例，讲讲如何认识兵种单位各种属性，并通过这些量化的属性评估单位和技能的价值，从而决定如何制订战术和破解对方的战术。



《魔兽争霸Ⅲ》中的“数学”

战术制定的理论基础

■SoZ.Berserk


在游戏中，将鼠标位置放在攻击或者防御上，就能查看出这个单位的攻击类型、射程、移动速度，以及这种攻击方式的效果。


游戏中，将鼠标停留在技能图标上就能查看出这个技能耗费多少Mana和技能的具体作用效果。比如，女巫的Slow魔法，消耗50Mana，减缓敌对目标攻击频率25%和移动速度50%，持续60秒。

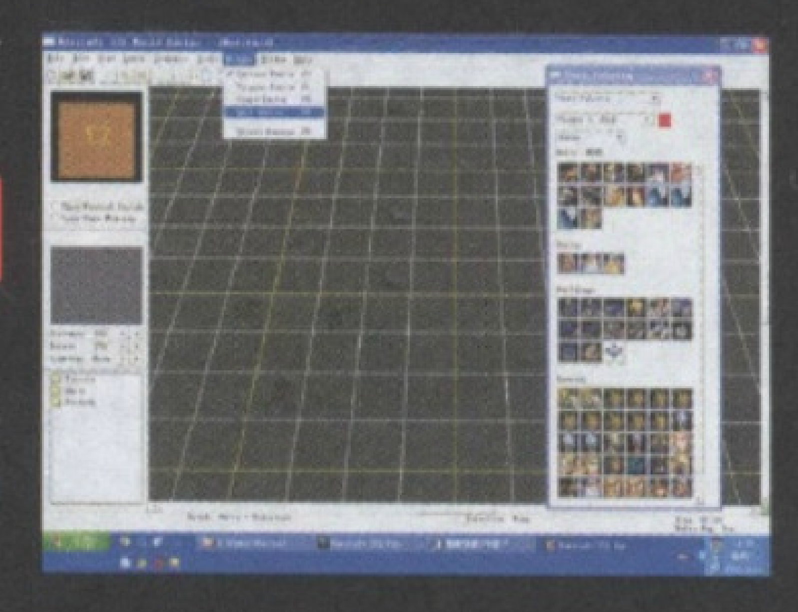
WC3中，所有的兵种都具有下表中列出的几个主要属性。正是因为这些属性的不同，才形成了特色不同的各个兵种。这些属性有些是在游戏的过程中点击单位查看得到的，还有一些隐藏的属性则需要通过《魔兽争霸Ⅲ》中附带的World Editor（世界编辑器）中的Unit Editor工具才能看到。

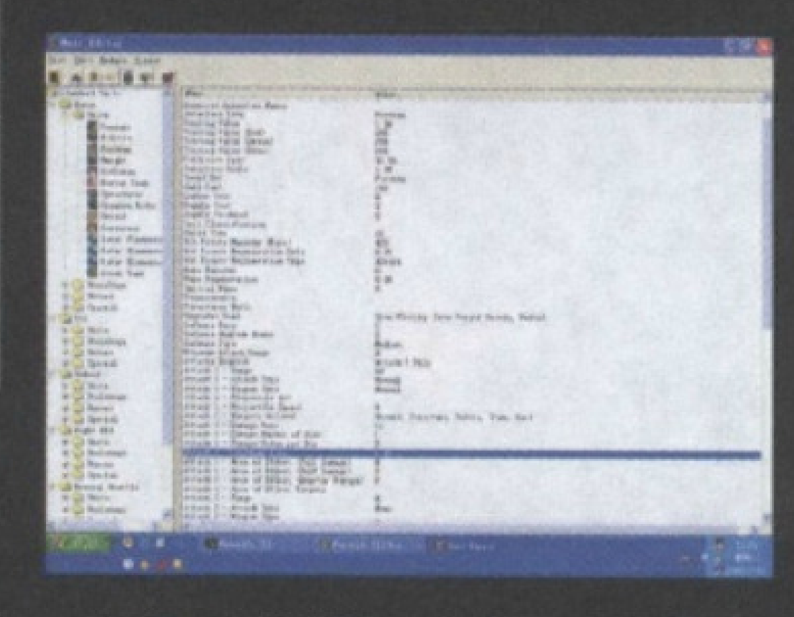
属性名称	属性说明
Hit Points Maximum（HP最大值）	即单位生命之上限。
Mana Maximum（Mana的最大值）	单位魔法值的上限。
Gold Cost（黄金消耗）	生产一个这样的单位所消耗的黄金。
Lumber Cost（木材消耗）	生产一个这样的单位所消耗的木材。
Build Time（生产时间）	生产一个这样的单位所消耗的时间，单位是秒。
Supply Cost（消耗供给）	也就是单位所占的人口数量。
Defense Type（防御类型）	单位的护甲类型。
Attack Type（攻击类型）	单位的攻击类型。
Damage（伤害值）	即单位的攻击力。
Defense Level（防御等级）	装甲的等级。
Targets Allowed（允许的目标）	单位允许伤害的目标类型。
Cooldown Time（间隔时间）	攻击或者同一种魔法技能的释放间隔。
Range（射程）	单位攻击的射程。
Movement Type（移动类型）	Foot or Fly，是地面移动还是空中。
Movement Speed Base（基础移动速度）	单位在没有外界辅助的状态下的移动速度。
Sight Radius（视野范围）	这个属性分Day（日）和Night（夜）两项，分别决定单位在白天和夜晚的视野范围。
Level（等级）	这个属性并不是表示英雄单位的等级，而是通过它来衡量这个单位被杀死时，给予对方的经验值。

上表列出了WC3中用以衡量每个单位价值的最主要的属性。此外还有一些属性，如Weapon Type主要说明单位的攻击方式，分别为Nomal（普通）、Instant（直接）、Artillery（大炮）还是Missile（导弹），这些方式决定攻击能否被Miss。还有Movement Turn Rate（转身速率）属性，因为在WC3中单位在攻击时必须

正面面对目标，这个属性用来衡量单位转身时的速度。这些属性对战斗的影响都比较小。因此，在计算单位战斗价值时就可忽略不计。另外，在WC3中，单位的伤害值不像Starcraft中一样是固定的数值，而是通过Damage Base、Damage Number of Dice和Damage Side of Die 3种属性决定的一个范围值。在本篇文章中，为了便于研究，都合成一个Damage属性，取值范围为上下限的平均值。

在明白这些属性所代表的意义之后，我们就可将兵种单位的属性查询出来进行研究了。





运行WC3自带的World Editor，然后在Module菜单下点击Unit Editor就可查看到所有单位详细的属性数值。

初始篇

攻击类型和护甲类型

WC3中，攻击类型可分为：Normal、Pierce（穿刺）、Siege（攻城）和Chaos（混乱）。护甲类型可分为：Small（轻型）、Medium（中型）、Large（大型）、Fortified（建筑）和Hero（英雄）。攻击对护甲的增强和减弱如下表所示。

攻击类型 防御类型	Normal	Pierce	Siege	Chaos
Small	150%	75%	50%	100%
Medium	100%	100%	100%	100%
Large	100%	150%	100%	100%
Fortified	50%	35%	150%	100%
Hero	100%	50%	50%	100%

这就是为什么具有Small护甲和Priece攻击的远程部队的攻击力一般都要高于初级近身肉搏单位，但还是惧怕拥有Medium护甲、Nomal攻击的Footman的原因了；也是为什么Orc的地洞改为Medium护甲之后就减少了Orc地洞Rush的威胁，增加了Rush Orc的可能性的原因。此外，也可明白正因为树妖是穿刺攻击，所以其他种族不敢使用骑士、牛头等重型护甲的高等级单位和它对抗。

进阶篇

刚刚接触WC3的玩家都会依据自己的喜好选择一个种族进行练习，那么讨论兵种单位之间强弱对比也就成了最常见的问题。大家有时难免争论得面红耳赤。其实利用这些属性可很严谨地论证这个问题。

先举一个简单的例子，看看同是Lv1的Orc的剑圣和Night Elf的恶魔猎手这两个肉搏型英雄，究竟谁的战斗价值大一些？下表列出了Lv1时两个英雄的战斗属性。

英雄	Lv1HP最大值	Lv1伤害值	攻击间隔	Lv1护甲等级
剑圣	550	25～47	1.77	5
恶魔猎手	575	24～46	1.70	5

如果我们抛开他们升级的技能不算，那么在30秒内，他们能造成的伤害为多少呢？计算公式应该是这样的：（时间/攻击间隔）×（平均伤害）（下文用到此公式，将不再赘述）。所以剑圣能造成（30/1.77）×((25+47)/2)=610.1点伤害，恶魔猎手能造成(30/1.7)×[(24+46)/2]=617.6点的伤害。攻击间隔的差异使得平均攻击力高的剑圣造成的伤害要比恶魔猎手低。如果是攻击40秒呢？同理可得，剑圣能造成813.6的伤害，而恶魔猎手能造成825.5的伤害，二者之间的差异变得更大，原因还是攻击间隔时间的长短。如果让剑圣和恶魔猎手相互攻击，那么谁将获得胜利呢？那要比较一下剑圣和恶魔猎手会在多长时间被杀死，也就是能承受对方攻击的时间。这个时间的计算如下：[（自身HP最大值/一次攻击受到的伤害）−1]×对方的攻击间隔。因为要考虑双方的护甲等级，所以受到



的伤害应该为：平均攻击力×［1-（护甲等级×0.06）/（1+0.06×护甲等级）］。代入数值，剑圣能承受{550/［（24+46）/2］×[1-（5×0.06）/（1+5×0.06）]}×1.7=34.8秒，恶魔猎手能承受{575/［（25+47）/2］×[1-（5×0.06）/（1+5×0.06）]}×1.77=36.7秒，所以恶魔猎手将会取得这场单挑的胜利。

有了上面的那个比较简单的例子，利用其中的公式，再来比较一下Human的女巫和Night Elf的树妖两种单位的战斗价值。

从1.04版本开始女巫的施法反映距离被大大提高了。随后产生了一种以女巫和牧师为主力的一种纯精灵的战术。这种战术对于WC3中所有的种族都是十分有效的。但很多玩家却认为Night Elf的纯树妖战术能克制这种纯精灵的战术。原因是认为树妖的攻击力和护甲等级比女巫的高。而且魔法免疫，不受女巫减速魔法的影响，这种想法是否正确呢？我们还是仔细地计算一下吧。

首先，将两个单位的属性查询出来制成如下表格。其中Build Time、Cooldown Time属性只能在World Editor中查询。由于假设这两个单位是在后期交战，则双方都能达到最高的升级效果，也不存在生产时间和资源上的差异。

		女巫		
HP最大值	黄金消耗	木材消耗	生产时间	消耗供给
400	180	20	30	2
伤害值	攻击类型	攻击间隔	防御类型	装甲等级
13～22	Pierce	1.75	Small	0
		树妖		
HP最大值	黄金消耗	木材消耗	生产时间	消耗供给
380	170	60	30	3
三级伤害值	攻击类型	攻击间隔	防御类型	三级装甲等级
18～26	Pierce	2	Small	6

假设双方都有70单位人口的部队，除去双方两个英雄10人口和农民10人口，一共剩余50个人口单位。利用这剩余的50人口，Human可拥有25个女巫，而Night Elf可有16个树妖。25个女巫产生的攻击效果为［（13+22）/2］×25=437.5，16个树妖产生的攻击效果为［（18+26）/2］×16=352。但考虑到Pierce对Small护甲的攻击减少和树妖的护甲等级。最终女巫对树妖造成437.5×75%×［1-（6×0.06）/（1+6×0.06）］=241.3点伤害，树妖对女巫造成352×75%=264点伤害。25个女巫共有HP为400×25=10 000点，能承受10 000/264=38次树妖的攻击，也就是坚持（38-1）×2=74秒。16个树妖共有HP为380×16=6080点，能承受女巫的攻击25次，也就是坚持（25-1）×1.75=42秒。这么大的差距不是树妖那点可怜的减速毒性攻击能弥补的。因此纯树妖的兵力组合是不能战胜纯女巫的。如果再考虑到实战中部分女巫换成牧师，虽然基础攻击力降低了一点点，但是却换来了Inner Fire2点伤害的增强和5点护甲，以及每秒25点的HP治愈，威力比纯女巫更加强大。



Lv6等级之上的Creeps和变身后恶魔猎手具有Chaos攻击。



骑士之所以能成为肉盾，是因为高达12级的护甲，但是却仍然会惨死在Night Elf的缠绕和树妖的齐射下。



三级吸血光环能吸收到攻击力45%的血，效果十分明显。

高级篇

掌握了如何比较两个单位的战斗价值之后，就可从中得出该以什么样的兵力组合应对对方的部队。但在《魔兽争霸Ⅲ》中应该如何才能让一些辅助性的光环和魔法最大限度发挥作用？下面我们将对这部分进行深入研究。

如何发挥生命之泉和治疗守卫的最大效果

在WC3中，生命之泉和治疗守卫的治疗效果都是按百分比计算的，而不是具体的数值，比如，治疗守卫的作用效果是每秒恢复周围友军2%的生命值，持续60秒。因此对于低HP的单位来说，比如食尸鬼，每秒只能恢复7点HP；而对于牛头人（HP 1300），每秒就可恢复26点HP。因此在治疗守卫有限的情况下，尽量让它作用于高HP的单位。

深入研究吸血光环

Undead的食尸鬼之所以可怕，一方面是在速度光环的辅助下，能迅速地围

杀英雄，或者绕过肉盾攻击脆弱的远程部队。另一方面是能在吸血光环的辅助下不断地补充HP，提高自身的存活时间。那么Undead该如何尽量发挥吸血光环的效果，对手又该如何减少吸血光环的效果呢？

我们以吸血光环常配合的食尸鬼为例来研究一下。升级完3级攻击力和快速攻击的食尸鬼伤害是17.5，攻击间隔是1.05秒，也就是每秒造成16.67点伤害。假设我们让一个食尸鬼和一个虚拟的单位单挑，该单位的攻防属性和食尸鬼相同，但有无限的HP，总之食尸鬼肯定打不死它，那么当食尸鬼被杀时，我们把食尸鬼对那个虚拟单位的伤害，当作食尸鬼的战斗效能。很明显，由于目标的攻击力和食尸鬼一样，所以当食尸鬼没有任何其它魔法辅助时，可打掉目标330点HP。而当食尸鬼受到3级吸血光环的影响之后，每次攻击吸回45%的HP，也就是等于对方的攻击力减了45%，对方只剩下55%的伤害力，于是要花1/55%=182%的时间才能杀死食尸鬼。这段时间内，食尸鬼可比原来多造成82%的伤害，也就是可打掉对方600点HP！

怎么样，厉害吧？从330点伤害提升到600点伤害。但是，实际上这个提升的比例不是固定的，而是随着那个虚拟目标攻击力的变化而变化。目标攻击力越弱，提升比例越大；相反，目标攻击力越大，吸血造成的伤害提升比例越小。例如，假设目标的攻击力是食尸鬼的2倍，那么在没有吸血光环时，食尸鬼可打掉对方165点HP，加了3级吸血光环后，目标由食尸鬼的2倍伤害降为1.55倍伤害，即伤害是原来的77.5%。食尸鬼的存活时间比没有吸血光环时增加了29%，总共可打掉目标213点HP。当目标威力提升到食尸鬼的3倍时，3级光环的影响从82%减弱到29%。如果目标的威力比食尸鬼弱会怎样呢？假如目标的攻击力只有食尸鬼的45%，那么，它将永远打不掉食尸鬼的血。它打多少食尸鬼，就吸多少，食尸鬼能造成的伤害将是无限大的。由此可见，攻防的指数对吸血光环的影响可以说是巨大的。食尸鬼的质量越高，吸血光环威力越大。所以在对食尸鬼的攻防升级时，不但应该升攻击，连防御也应当一起提升，因为防御强了就等于间接减弱了对方的攻击。

我们假定目标的攻击力是食尸鬼的A倍，那么吸血光环可提升的效能的计算公式应当是：

45%/（A−45%）。当A=45%时，得到的结果为无穷大，也就是食尸鬼永远不会死。对方的威力越大，吸血光环威力越小，可见吸血光环是个欺善怕恶的主，如果要想充分发挥吸血光环的威力，就要尽量缩小A的数值，就是要提高吸血单位自身的战斗力，降低对方战斗力。而破解吸血光环的方法同样是强兵战术，让自己部队的攻击力尽可能的大。另一种方法就是用一定数量的远程兵在肉盾后一个个点射食尸鬼，被集中攻击的食尸鬼，相当于对方的攻击力很巨大，这时候吸血光环近乎无效，食尸鬼很快就会被杀死。这样一个个地杀下去，只要肉盾坚持的时间足够长，很快就会消灭大量的食尸鬼。

上面的结论还可有几个小推论。一、商店中的防御卷轴对食尸鬼的辅助效果也是很大的，加血卷轴就更不用说了。二、如果用憎恶配合吸血光环，除了攻击间隔略微高一些之外，憎恶攻击力之高，很难有地面部队与之相比。三、石像鬼的HP虽然很低，但对空攻击力非常高，配合吸血光环，是空中部队的王牌杀手。如果想要在空中部队的对抗中赢得胜利，同样需要对石像鬼进行点射攻击，逐个杀死。

从数学的角度来讨论WC3，大家是不是都看得有些犯困了？其实从实用的角度来说，数学真的是我们认识客观世界的必备工具，当然游戏世界也是如此。上学时，记得我的数学老师曾说过：“有一天，数学可能会救你一命”……（不要用臭鸡蛋砸我，我到这里就打住好啦！）最后再罗嗦一句，玩好游戏对人也是一种锻炼，能在游戏中利用自己学到的知识提高分析问题的能力，这岂不是一箭双雕吗？

（文章中的计算公式来自官方资料，数据未经特殊说明，均出自Warcraft Ⅲ:Reign of Chaos 1.05版）。





这两张图片是1级剑圣和恶魔猎手单挑理论的验证，两次试验都以恶魔猎手的胜利结束。



石像鬼如此高的攻击力，依照上面的理论是很难被空中单位杀死的。唯一的办法就是集中攻击，逐个射杀。



"剑寒已逝，寒神难诉，幽城望断无寻处。
会似望，思满腹。昔日笑颜若玑珠，回首低眉落满路。
去，意执著；留，意执著。"

——《山坡羊·莫离》

请不要离开这片天空

写给《天地劫》系列的悼词

■江苏 赖尔

我希望这只是流言，然而事与愿违，汉堂关于停止开发单机游戏的宣告，成为最难以让人接受的事实。

一直惊叹于汉堂的制作水准，惊叹于他们的策划和脚本，惊叹于他们对游戏本身的把握，惊叹于他们创造出那样一个完整的世界。从《炎龙骑士团》到《天地劫》再到《致命武力》，无论是从人物的设定还是整个世界观，乃至故事的细小情节，无一不显示着汉堂优秀的制作水准。

而《天地劫》系列，在我看来可以说是汉堂的集大成者。在追求高品质画面的现在，如果说哪款游戏能在640×480的分辨率下还能吸引玩家，《天地劫——神魔至尊传》应该算是其中的一款。1998年的游戏，它的画面在现在已然称不上精美，音乐也只能算是平凡，但汉堂用优秀的策划和脚本弥补了这一切，让《天地劫》至今都被玩家所津津乐道。

那个时候，在超越《炎龙骑士团》的难度下，每一场战斗都心惊胆战，不时使用S&L大法，生怕一个不注意，片片残花和那一道剑光就带来"败阵"二字。也正因为如此，同伴显得那么重要，他们的技能，每个细节我都记得很清楚。记得鲜于超和他的大剑，记得上官远和他爽朗的笑声，记得燕明容和她娇小的绿影，记得韩千秀和她的双镰，还有那时让人猜不透的夏侯仪和他永远寂寥的黑衣。所以，当曲终人散，众人找到各自的归宿时，屏幕这边的自己竟有些舍不得。只有坐在这边的世界，轻轻对他们说一声："谢谢了，诸位。还有……再见。"

想不到当时的不舍，当时的一句道别，后来竟然成真。

听说《幽城幻剑录》制作出来，并且主角就是夏侯仪时，勾起了许久的回忆。想起初见他，亦正亦邪，看在封寒月的面上放过了众人，神情有些许怀念；想起后来的他，竟施展禁法救了众人，却微笑着说：小姑娘，会禁法的可不止你一人啊；想起被紫枫救活的他，狂笑，却笑得凄楚；想到最后的他，孑然一身，在那塞北的漠边，低眉看着手中的玉佩，寂寥。

当随着"幽城"的剧情，前因后果有了交待时，我为那个在"幽城"中笑盈盈的他，变成那个一身寂寥黑衣的他而感到悲哀。

《神魔至尊传》中，升级时轻掠一下头发，轻"哼"一声，几乎是他所有的动作。除此之外，他便一直闭着眼，唇上刻着一丝嘲笑，落寞得让人心疼。

闭眼，是为了怀念吧，纵使只靠信念活下去，他依然会记得那些人。记得微笑着的封大姐，记得只注视着他的冰璃，记得豪爽的古伦德，记得妹妹般的慕容璇玑。

不然，他不会回到那片广袤大漠中的古城边上，低眉看着手中的玉佩，怀念。

那一刻，只要是熟知他故事的人都会落泪吧。为他眉间的寂寞，为他满眼的悲怆，为他失落的左手，为……那样温柔微笑着的他，怎么会变成这样孤独而偏执的他？



于是，又回到"幽城"的那个画面：用右手轻轻抚开石碑上的黄沙，用铁爪撩开披风，露出了从那时起便不曾修理过的金发。恍惚之间，眼角闪过一个熟悉的身影，皱眉，站起，转身，一如那个当年的自己。

即使是活在那个世界，夏侯仪，能不能请你幸福一些，再幸



福一些。

继承着《神魔至尊传》，“幽城”给人以更深刻的感受——两个游戏，刚好将一个人的转变完全展现出来。但汉堂并不单单只在夏侯仪身上花了功夫，温柔大姐一般的封玲笙，当得知她便是封寒月的母亲时，又是一个意外。于是想到封寒月，她有着和封大姐一样的紫发；有着和封大姐一样的执著——为了所爱的人，连自己的性命都可以不顾；还有着，封大姐不曾拥有的幸福。

还有古伦德，与上官远的感觉虽有相似，却又可以明显感觉出不同。为师父寻找楼兰古城的他，比起上官远，虽有相同的豪气，但多了一份认真，少了一份混在官场上的无奈。夏侯仪与他约定，会在将来的某天去他的国家看望他，看望那个以国君之礼相迎的他——这也正是我的愿望。

所以在一个结局中，当得知众人被永远陷于幽冥，再也无法返回明世时，夏侯仪几近狂怒地发誓：就算找遍中原，也要找到方法重唤幽冥，救大家出来。

其实，岂止是他，在屏幕这一边的我也怀有同样的想法。

很少有以相同时期人物为背景的续作，而大多的系列游戏也不敢拿前作人物开涮，以免弄得个狗尾续貂。但汉堂却以它独特的方式，成为倒叙的经典。

不敢奢望，原以为《天地劫》的故事就在《幽城幻剑录》结束时有了完结，但没想到，这个时候汉堂推出了《寰神结》，让人以为《天地劫》的世界能继续下去了。

明知曲终人须散，但却执著地想看看他们的脸。在我而言，恐怕他们已经超过了一般意义上的游戏角色，可以算是另一个世界中的伙伴。

想看看放下大剑的鲜于超过得怎么样；想看看已成为一国之君的古伦德是否还有着那样豪爽的笑颜；想看看殷剑平和封寒月过得如何，是不是还能和老朋友们不时聚上一聚；想看看夏侯仪是否可以回到伙伴身边，而不是永远孤寂地在沙漠中独行。

然而，在给予我们希望的同时，汉堂却宣称，不再做单机了。

《天地劫》没有延续的希望了么？

再也见不到众人了么？

不要告诉我，只有所谓“网络世界是一个人与人真实交流的世界，有着更宽广的前景。”

难道编排好了的单机故事就不能给人以感动了么？

虽然是安排好了的故事，是设定好了的NPC，但他们的一颦一笑，不是照样牵动着我们的泪腺？

网络游戏虽有着与人交流的优越性，但说穿了只是一个换了时空背景的社会，依然有勾心斗角、不变的利害关系，纵使在美丽的风景下，还是玩着人整人的游戏。已经在这个社会中疲惫不堪的我们，难道还要去那个社会继续折磨自己？

而单机游戏却是完全不同的世界，它有着自己的时代背景，其中的人物有着各自的行为方式，不曾隐瞒着什么，单纯得像是蓝天下优雅的闲云。

所以，只有在那样单纯的世界才会有莫逆之交吧。

仿若一本书，可贵之处就在于融入其中感受那份悲欢离合。主角虽不是我，而是在另一个世界中有着自己背景、有着自己生活的虚拟人物，但以他的眼光去看待那个世界的人物，以他的心境去结交伙伴，又有什么不妥呢？无法改变什么，就像是宿命，遇见命中的人，遇上命中的事，每个人有着各自的悲欢离合。而这个世界中的我只需陪伴着他们，静静地看着，被他们的一颦一笑所牵动，为他们悲伤，为他们快乐，直到合上书，惆怅失落或甜蜜涌上心头，微微叹息，这样就够了。

这，恐怕就是单机游戏吸引人的地方吧，就像一部小说，或是一部电影，所以单机游戏也将成为一种艺术载体，流传在世上，不会那么轻易消亡吧。

《天地劫》所以吸引人，也就是因为它是单机。所以，面对无法抗拒的宿命，才让人为众人的身世或悲或喜。

无法想象，若是《天地劫》改成网络版，满屏幕酷似殷剑平的人在跑，我还会不会感动。

然而，似乎汉堂却并不这么认为。

多说无益，汉堂的决定已然成为事实，《天地劫》注定要离我们而去，夏侯仪注定要孤独地度过残生。

如今，只有默默地说：

“《天地劫》的诸位，再见了。”

而这一次的“再见”，恐怕就是“永别”。

乾坤一技

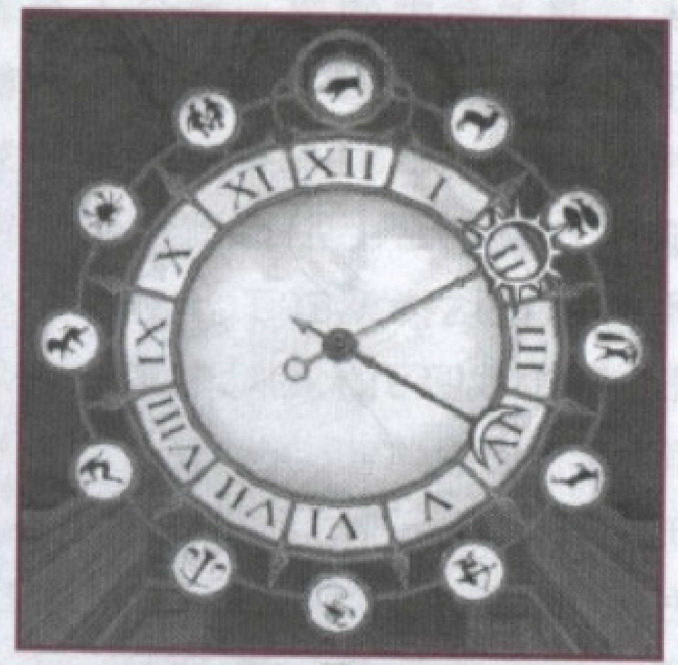
《印第安纳·琼斯与皇陵》两大谜题指南

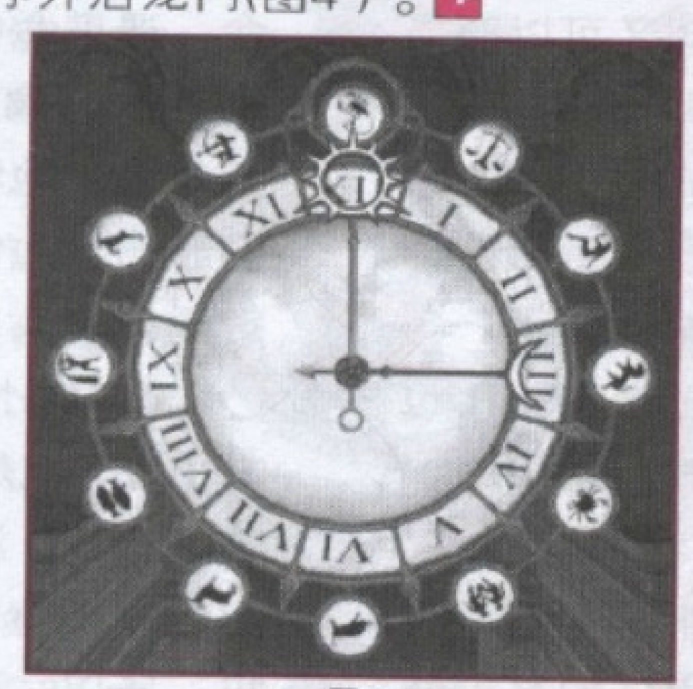
■四川 卖克狼

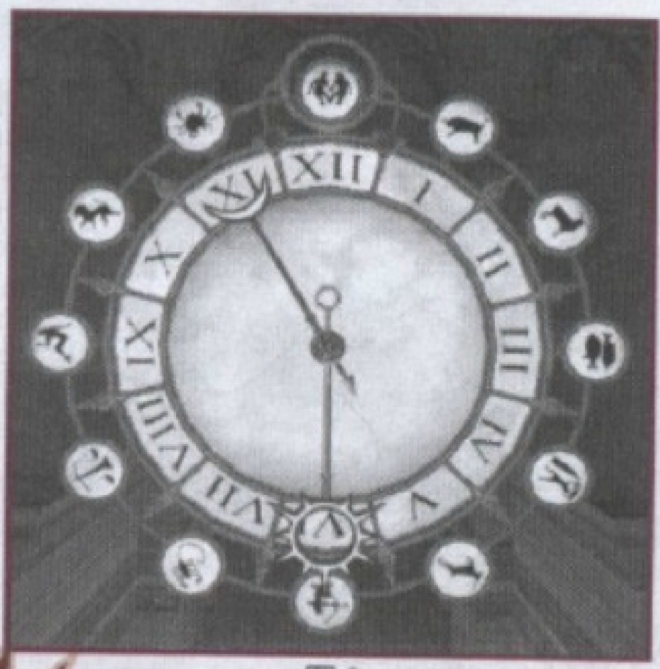
冒险游戏好坏经常取决于谜题的难度和数量。《印第安纳·琼斯与王陵》却恰恰忽视冒险精髓，变得更加战斗化，只有屈指可数的谜题贯穿其中，不免使一些老玩家大失所望。不过对于新手而言，可能已经在一些谜题处束手无策，大喊大叫，下面就是具体解谜过程。

1.钟楼谜题：钟楼谜题按进入顺序是牛头座→蝎子座→双人座三部分，只需按照图片位置设置时针和分针，便能够开启密码门（图1-3）。

2.古乐器谜题：对比来看，这个谜题比较简单，4次奏乐按图中番号顺序为：第1次敲击135、第2次敲击2451、第3次敲击24351、第4次敲击32154，便能顺序开启龙门(图4）。


图1


图2


图3

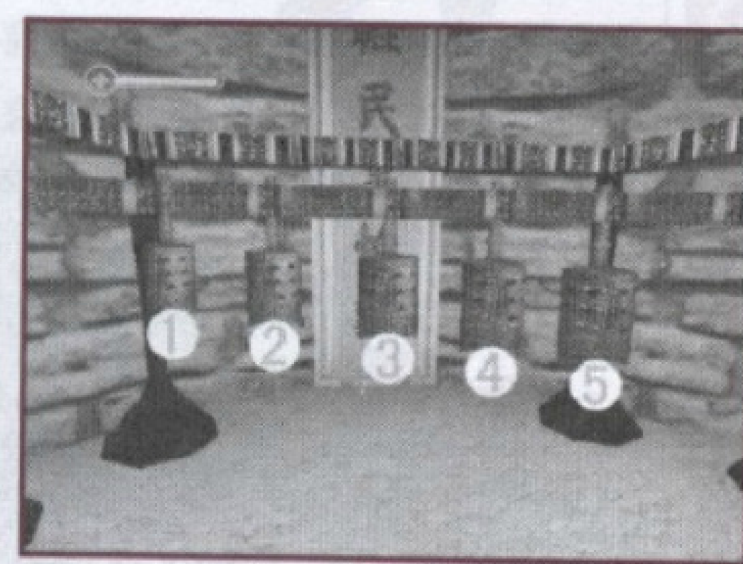


图4

《印第安纳·琼斯与皇陵》战斗心得

■四川 卖克狼

1.利用助跑跳上楼梯能节约更多游戏时间。

2.武器装备只会在本局有效，尽可能多地使用它们与敌人周旋。

3.仔细搜索场景一草一木，破坏看似平常的木箱时常都会有意外收获。

4.在中国和德国场景时，尽量呆在警报或铜锣旁，避免某些敌人利用它们来召唤支援部队，正所谓擒贼先擒王。

5.在最后的西安秦始皇兵马俑陵墓中，经常会有透明的通路，必须利用龙纹反光镜（Mirror of Dreams）来查看，贸然行事等于自寻死路。

6.敌人不会游泳和攀爬楼梯。利用这个特点可以躲到这些地区用武器进行还击，或将敌人“击”下这些区域，甚至将敌人逼到墙角，这样敌人就失去了防御能力，慢慢将他们折磨而死。总而言之，要根据地形因地制宜达到出其不意的效果。

7.在使用近身格斗时，一定要谨记原则：三拳一招，即每出三拳要稍稍“休息”一下，从而做到一次将敌人“连”于死地。

8.游戏附带了自由选关系统，你不必像同类游戏那样按照规定顺序来进行游戏，可以到安装目录\GameData\indy\levels，M(x)_Istanbul_(x)代表的就是所有游戏关卡（x代表关卡序号），根据自己兴趣选择关卡来开始游戏，其中还包括制作小组特别设计的搞笑训练关卡RopeTest和WhipGym。

《无冬之夜》练级大法

■山东 马斐

《无冬之夜》中怪物不重生，使那些爱练级的玩家无所适从。其实有一个小窍门，当你带着雇佣兵、宠物或召唤生物时，他们会与你分享经验值，而且会分很多，比如一个术士带着雇佣兵和宠物打一个敌方术士时得经验值101点。不带雇佣兵和宠物时，得经验值363点，差距不小吧。其实只要让雇佣兵和宠物呆在大约一屏幕外的地方就可以独得经验值了（或直接把雇佣兵留在神殿里，也不召唤宠物和生物）。也可在怪物濒临死亡时，解除宠物和召唤生物，雇佣兵让他在战斗中死掉，这样也能独得大量经验值。不必担心雇佣兵得不到升级，与雇佣兵交谈，让其加入后再次与他/她交谈，选择第4项让雇佣兵升级。前提是你的等级要比雇佣兵高两级或两级以上，因为雇佣兵总会保持比你低一级。

《天下霸图》之一人闯天下

■四川 牛奶

首先要自创门派，把分舵设在别的门派旁边（最好是人少的门派），把点数都加在掌门人等级（5）和上层武功（4）上，资源加1点，声望、弟子都不加。

进入游戏看看自己的掌门是不是偏向于剑术，再看看他会不会三才剑法第三式“人不由命”，如果不会就重新创建。然后先建正殿再建厢房（1间）给掌门人住，弟子不管，接下来就是等，直到有人卖刀或剑为止。买把刀（剑）杀向附近门派的分舵，如果离得较远就在要进攻的分舵前的村子里建厢房休息。

进入战斗画面把刀（剑）装备好冲上去使用三才剑之“人不由命”，你会惊奇地发现一招打掉敌人1000左右血！如果是15级以下的敌人基本上一刀一个（如果不要经验可以直接杀掌门）。

攻下敌人分舵后就可以舒舒服服住下来了，这时再把弟子移动过来就可以给他们分配任务了。

最后重复以上步骤就可凭一人之力统一天下称霸武林。

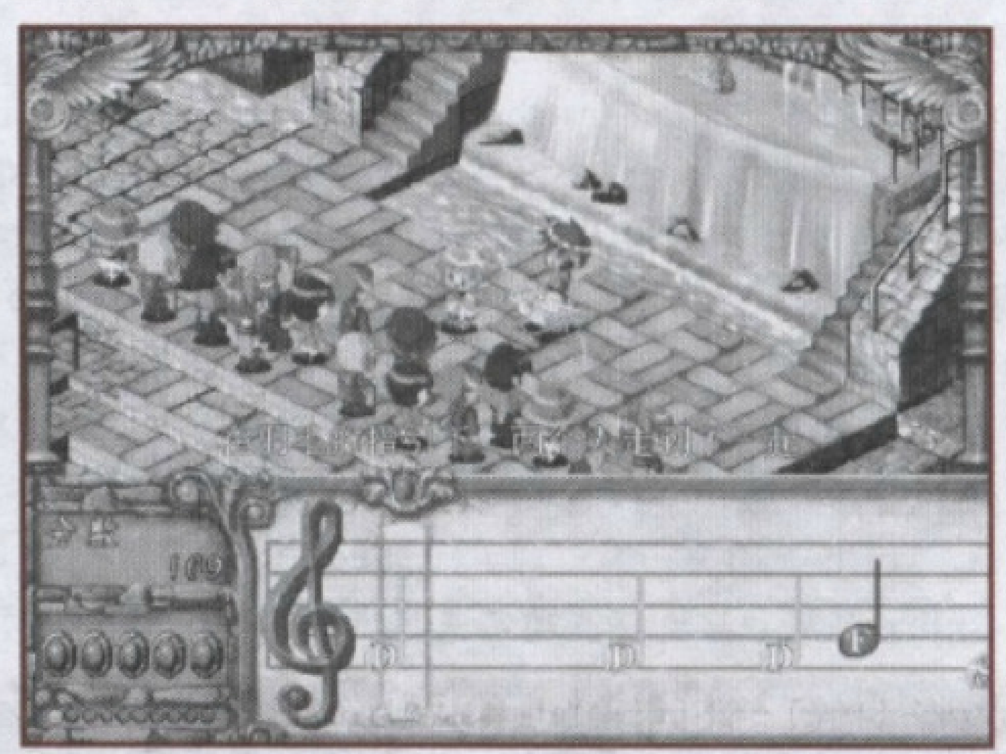


《天使小夜曲》打工心得

■江苏 芮超

游戏中每天10:00～22:00是玩家的自由活动时间（星期天除外），玩家可在城中进行调查、打工、买东西等活动，在这里除了剧情需要的调查之外，其余时间应该都用在打工上面。因为一来玩家每天的生活费用要400元，如果你身上的钱不够，第二天你的体力就得不到恢复，而你的行动效率也必将大打折扣，而只有通过打工才能够挣到钱；二来玩家只有通过到女主角所在的店打工才能增加女主角的好感度，并和她们触发各式各样的剧情；三来游戏中有大量精美的卡片可供收集，而这些卡片又价值不菲，玩家如想收集全也必须努力赚钱了。以下是游戏中的4位女主角分别对应的打工地点：

薇司蒂——教会、纱利雅——魔法店、妃亚——旅店（10:00～19:00）、阿露缇——旅店（19:00以后）。



玩家每打工一次就会使对应的女主角好感度上升1点并得到300元，所以玩家最好在游戏开始时就确定好自己的心仪对象，然后只在她对应的地方打工，千万不要希望得到所有女主角的垂青而四处打工。另外游戏中还有一处农田可以打工，那里一次可得600元，只是不加女主角的好感度，除非你的经济很拮据才可以偶尔考虑一下，不建议常去。每工作一次都会用去4个小时，到了晚间9点以后便会强迫玩家去睡觉并进入第二天。游戏一开始会给玩家6个结界药，每次睡前都会用掉一个，结界药一用完玩家必须去魔法店补充（6个600元），如果没有及时补充当天的体力值就回复得相当少！

3点小窍门：

1.最好能在11月10日前将心仪的女主角爱情值达到30以上。

2.记住一个月只有24天。

3.当玩家完成任一女主角的剧情之后，到图书馆可找到一本书，此书上会记录着每位女主角对玩家的好感度（9月14日后）！

《无冬之夜》远程武器的安全使用法

■山东 马斐



远程武器指的是弓、投石索和弩类武器，最擅长使用它们的莫过于游侠了，其他职业一样可以用，只是命中率和杀伤值比较低。使用本技巧的前提是行动不可迟缓，就是负重不能超过上限。手中拿着任意一种远程武器，当你遇上敌人时可先在远处打他一下，然后绕着障碍物跑，比如房子、花坛等，只要是体积比较大且敌人无法穿过追上你的物体即可。如果是在空地上遇敌，可以绕8字形跑，总之只要使敌人追不上你就行。在拐弯时突然转身攻击敌人，当你的人物举起远程武器正要发射时，转身继续跑（稍晚一点跑可以，但不能早了），成功后可看到一支箭从你背上飞出射向敌人。这个技巧不会延误角色的行动，又可以攻击敌人，用得好理论上可以对付任何数量的肉搏型敌人。注意，如果不幸被围，应当找个缺口跑出去或用返回之石。

最近最热门的话题可能就是“非典”了，说是话题可能已经不太妥当了，抗击“非典”已经成为一种使命，无论是坚守在第一线的白衣天使，还是那些宣传防治“非典”的志愿者，每个人都在做自己应该做的事情。日常生活中的清洁保洁工作，适当保护自己（戴口罩）都是非常必要的，当然最安全的就是不要外出，尽可能在家。不要过于轻视它，但更不能害怕它，相信无论如何发展下去，只要坚定信念，我们一定会在这场战斗中获得胜利。

游侠补丁网：三枫

《天下霸图》存档加内存编辑器最新v1.3.5版（游侠网鬼龙之舞制作）

拥有存档编辑、内存修改、武功编辑三合一功能。存档编辑：只需打开存档文件，选择要修改的人物或门派，修改对应的属性，其中包括武功、经验、物品等各项属性，修改完成后在游戏中读档即可看到效果；内存修改：主要是在战场上的无限移动功能，使用很简单，在游戏时按F11即可激活；武功编辑器：主要是可以修改一些武功对应的值，可以降低一些高强武功对人物能力的要求。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/tubatingxia.zip

使用方法：先把修改器复制到游戏安装目录，然后运行修改器，部分功能需要先使用再进入游戏才能看到效果，此修改器也支持内存修改，即执行修改器后进入游戏。

补丁效果：

1.存档编辑：保持前几个版本的功能，各门派人物属性、武功、物品的修改。

2.内存修改：可以在战场上无限移动,使用很简单，只要按相应的键即可（F11开启，F12关闭）。

3.武功编辑：一些武功需要相当多的内力值，本功能可对它们进行编辑并能改名。



《神话时代》v1.05升级档及光盘补丁（Age of Mythology）



《神话时代》的最新1.05版升级档，其中除了修复了几个Bug之外，对于平衡度也进行了调整，包括飞船不再免费、投斧兵的攻击力被降低、部分神兽的召唤消耗增加5点、战象的攻击力和防御力各增加2点、增加牧师对神兽的伤害值。

升级档及光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/aoe105crack.zip

官方升级档补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/aom10to105.exe

使用方法：先执行官方升级档，然后复制光盘补丁到游戏目录。

补丁效果：修复部分游戏Bug，另外对于游戏的平衡性也作了调整，增加多人连线的稳定性，其中光盘补丁可免光盘进行游戏。

《三角洲特种部队——黑鹰坠落》v1.2.1升级档及光盘补丁（Delta Force: Black Hawk Down）

1.20和1.21在相差数天的时间内推出，当然主要是因为1.20升级档出现比较大的问题，然后迅速推出1.21版，包括1.20的新增和调整内容，然后修正了1.20的问题。对于游戏的点评先前都已经说过了，接下去就是态度，服务远比任何东西都重要。

升级档&光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/dfbhdcd.zip

官方升级档

下载地址：ftp://ftp.novalogic.com/pub/updates/bhdrev1/xx/bhdupd8d.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.2.1版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正了1.20版的部分新增Bug，加强了作弊模式的检查，修正了单人关卡部分任务错误的问题。

《三角洲特种部队——黑鹰坠落》v1.2.1升级档无限弹药修改器（Delta Force: Black Hawk Down）

同样是最新版本的修改器，“三角洲”系列虽然很难有当年的辉煌了，但大部分特色依然保留，同时加强的画面和任务使游戏更加引人入胜。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/dfbhdv1211.zip

使用方法：先进入游戏，然后使用修改器。

补丁效果：可修改成为无限弹药。



《神隐少年》光盘补丁（游侠网鬼龙之舞制作）

鲜明亮丽的游戏画面和风格，但游戏重点是在战斗系统的五行术的运用，不同站位都会影响角色的能力，同样由五行延伸出来的法术也种类繁多，不用担心内容不够充实，丰富的场景和故事情节还是能让你充分体验游戏乐趣的。不过在画面、剧情流畅度、音乐等方面还是有很多缺憾。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/godnocd.zip

使用方法：复制执行文件到游戏安装目录，注意先备份原文件。

补丁效果：无需光盘即可进行游戏。



《悍马攻击》属性修改器（Humvee Assault）

无论是细致的画面还是火爆的场面，《悍马攻击》都表现不俗，同时丰富的任务也绝对可以让你大呼过瘾。但游戏操作和游戏时的头晕目眩让人非常不舒服，也许是因为结合了驾驶各类战斗工具的原因，游戏中部分行动会让你很头晕，除此以外游戏并没有太大问题。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/haattrn3.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：3款修改器功能基本相同，都是无限弹药、无限生命的修改功能。

《先驱号》v1.10升级档11项属性修改器（Harbinger）

1～9键加Q键、W键对应11项修改功能，除了加速和降速外，无限能源、无限金钱、无限技能、无限生命都是很常规的修改，而作为科幻题材的ARPG游戏，就题材来说有一定的特色，当然关键的游戏性也很重要，角色的技能等各方面可以说还表现不俗，值得尝试一下。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/harbinger11011.zip

使用方法：先运行修改器，再进入游戏。

补丁效果：无限生命、无限能量、无限金钱、无限技能、加速等功能。

《神界》v1.33升级档及光盘补丁（Divine Divinity）

拥有和《博德之门》一样深厚的故事背景，相似的种族、魔法技能设定。虽然在画面风格上对于大部分国内玩家很难有吸引力，但总体来说游戏还是非常有内涵的，每一个角色都很有特色，同时每次升级的调整都是为了更加完善这款游戏。

升级档&光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/grudd133cd.zip

官方升级档

下载地址：http://www.larian.com/site/fix/divpatch_english.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.33版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正物品Loading时的错误问题、被动技能的Bug、支线任务的部分Bug。

《神界》v1.33升级档8项属性修改器（Divine Divinity）

1～8键分别对应属性修改功能，游戏时对应快捷方式即可，其中除了生命和魔法的修改，还包含负重能力和技能点数、升级点数的修改，创造一个无敌的角色就非常简单了。当然这样就相对失去了很多游戏乐趣，不过对于了解魔法和技能还是有点帮助的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/devdd8t3.zip

使用方法：先运行修改器，再进入游戏。

补丁效果：无限生命、无限魔法、无限负重、无限升级及技能点数、降低游戏难度等修改功能。

《越战大兵》v1.01升级档及光盘补丁（Vietcong）

从画面和剧情来说，《越战大兵》有很独特的视角模式，按鼠标右键可以变成瞄准模式，但又不同于狙击模式，虽然实际使用起来并非很顺手，但在真实度上的表现还是很不错的。虽然游戏中没有很先进的武器，但真实的剧情和故事还是有足够的吸引力。

升级档及光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/vietcong_1.01_nocd-dd.zip

官方升级档

下载地址：http://www.vietcong-game.com/download/download.php?id=42

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正1.0版天空和雷达的贴图错误、修正杀死队友时会跳出桌面的情况、多人游戏时将无法使用作弊工具。

《越战大兵》无限生命无限弹药修改器（Vietcong）

除了生命和弹药的修改功能，还有存盘点的修改，可随时修改，对应的快捷键为“Z、X、C”。从游戏难度来说，由于新增加的瞄准视角，可以说既增加了挑战，又增加了乐趣，并且由于游戏有很多模式，所以训练起来还是很方便的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/vietcongtrn.zip

使用方法：先运行修改器，再进入游戏。

补丁效果：可修改无限生命和无限弹药，另外可以随时储存。

本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《高地战士》秘技(Highland Warriors)

按~键呼出控制台并输入以下密码:

iamrich	加1000金
allthestones	加1000石头
bethestone	加1000矿
tiimmbbeerr	加1000木头
befat	加1000粮食
kingeddieismyfriend	不死单位
serules	此关获胜

《无尽战争——光之黯影》秘技

游戏中按下~键打开作弊面板,输入以下密码:

GOD	切换上帝模式
FLY	切换飞行模式
NOCLIP	切换过场动画模式
NOTARGET	切换无目标模式
KILL	自杀

以"EternalWar.exe STUFFCMDS"的命令行方式开始游戏,另外可得

IMPULSE 9	得到所有武器
IMPULSE 255	得到所有武器(弹药全满)

《变形金刚》秘技(Gun Metal)

游戏中按下F8键,输入:

MADMECHASTREISANDAND	弹药全满
MADCOSMODNA	生命全满
MADDUCTTAPE	防御全满
MADRUBYSLIPPERS	飞行模式
MADBANANAPEEL	关闭飞行模式
MADBUCKETOWEASELS	增强模式
MADGETOUTANDWALK	关闭增强模式

《天使长》秘技(Archangel)

无敌模式:

在游戏目录\archangel\bin\下可找到standard.feel这个文件,用普通文本编辑器打开它,找到如下参数行:

invulnerable 0 将其改为: invulnerable 1

《机场大亨2》秘技(Airport Tycoon 2)

游戏中按下~键打开作弊控制面板,输入密码:

INeedCash	获得额外100 000 000 $
MassDrop	得到大机场
DoEarthquake	引发地震
DoTornado	引发龙卷风
SetBudget xxx	获得额外xxx $
HideGame	隐藏游戏
ShowGame	显示游戏

《枪林弹雨》秘技

在游戏中按Esc键返回功能表并输入下列密码:

SUPPLIES	得到补给
LATOUNGA	生命值全满
BLINDAX	弹药全满

《全美通缉——无处藏身》秘技(The Most Wanted)

将游戏在桌面上的快捷方式的属性改为"mostwanted.exe -cheats -funlabs"这样的命令行模式,进入游戏后便可启动作弊模式,然后在游戏中按下~键开启控制台,输入以下密码即可:

godmode 1	无敌模式
godmodeteam X	小组无敌模式(X为小组号)
noclip 1	穿墙模式
mw_winmission 1	直接过关
mw_failmission 1	任务失败
mw_showhud 1	指针开关
mw_aidisablethink 1	屏蔽电脑AI
mw_aidisableact 1	电脑AI无法动作
mw_giveallevels 1	选关

注:以上可将参数"1"改为"0"从而获得相反效果,例如"godmode 0"便是取消无敌模式。

金山游侠 2002

怎样修改FIFA2003

金山游侠2002的游戏百宝箱里有种名为"一键必杀"的工具,用于制作键盘、鼠标和手柄的宏,功能十分强大,用它在FIFA2003里能做出直接破门率高于50%的角球。呵呵,爽吧!

我们先来制作"大力射门键",在FIFA2003里射门的力量最好是刚刚变红,因为这样打出的球,弧度和力量都能达到最大。经过金山游侠2002的一番搜索,发现在Normal速度下,这个时间是540毫秒。因此第一个宏就很容易制作了:新建文件→直接添加宏,定义快捷键为F,然后编辑,在简单宏编辑器中添加一个按键D,拖动右边,使长度为540毫秒,最后保存,开启后到游戏下按F键就可以打出大力射门。这个宏很有用,可以让射门有力而且刁钻。

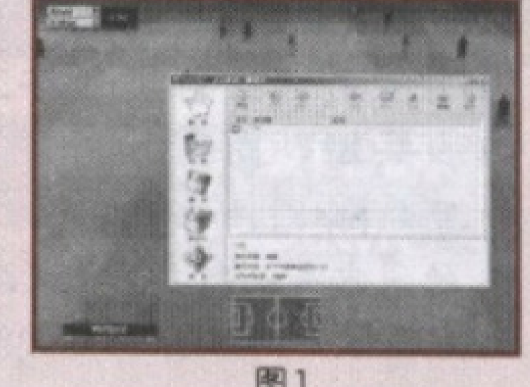


图1

下面重点讲解角球宏的制作方法。定义4个宏,对应4个位置的角球,快捷键分别设为U、I、J、K。现在以右上方的角球为例,快捷键为I,宏的内容为如下:0毫秒时按下左键,长度50毫秒,500毫秒的时候按下D键,到1040毫秒抬起,650毫秒的时候按下C键,到1150毫秒抬起。使用方法:发角球时先按方向键上,角度调到最高,然后按I键就可以看见球划出一道美妙的弧线从守门员的手间穿过。按键时间长短是在游戏速度为Normal时调出的,如果在其他速度下就要重新调整。大家可以按照上面的方法试一试,或许还可以做出超级旋转香蕉球、凌空射门或倒勾等很酷的射门动作。

图2

插图 宋洋



游戏有理

BOY：作业做完了，身体锻炼了，我要去玩游戏了。

MEN：小时候我有一个梦想，现在我有一个游戏。

GIRL：游戏中没有性别问题，我也能做007！

WOMEN：放松神经，游戏比安眠药管用。

林晓：这天是“六一”儿童节，这天我们要PLAY！GAME不是儿童的专利，祝所有人都HAPPY！





留言板

CS里我的枪

红刀剑客（zhangmy1943@163.com）

一提CS，我首先会想到B32，这枪贼好用呀！射速快，换弹夹也快，我一直用它。它还有个很好听的名字哩，叫喷水枪。因为它的射速快，所以射击时发出一种哗哗的声音，就像喷水似的，很好听！



北京 吕奥

AWP！每开一枪都有震撼的回音，每发子弹都有可置人于死地的威力。它还有远距离作战的精确度。游戏中，那些手持AMP的人似乎有主宰命运的神力。我是因为不甘心自己的命运掌握在别人手中，而苦练AWP的。之后，我获得了作为一名狙击手必备的东西——信心。

黑龙江 王大为

M4A1呗！上了消音器相当于加重MP5，下了消音器就是加准的AK47，而且价格公道，外形很帅！



榜评一句话

极品飞车：想拥有“爆炸式”的超级发型吗？去踩油门吧！（河北 fixman）

FIFA 2002：兄弟们，让我们把杨晨变成射门机器吧！（浙江 董伟明）

魔兽争霸Ⅲ：评价网吧级别高低的重要依据！（黑龙江 时冠楠）

半条命——反恐精英：有限的距离，无限的竞争！（浙江 张军）

奇迹MU：收费以后玩家多。（新疆 徐峰）

轩辕剑Online：由数张水墨丹青加各种莫名其妙功能组成的一个所谓人性化的旨在让众玩家回忆单机版美好岁月的网络游戏。终于说完这句话了，累啊……（山东 王森）

仙剑奇侠传：顶级催泪弹！游戏时，一定要备好手帕、纸巾若干！（天津 王磊）

仙剑奇侠传二：宰了你家的“猫”吧！让我们离开网络，重新将仙剑系列游戏通关1遍！（河北 乔晓光）

英雄无敌Ⅳ：如果吸血鬼的血和黑龙一样多，那么它该多有型呀……（山东 江轩）

暗黑破坏神Ⅱ：谁人能穷其装备！I服了U！（山东 唐玉峰）

传奇：爱拼才会爆！（辽宁 荆伟）

流星蝴蝶剑.net：一把匕首一把剑，来一片倒一片！（山东 王帆）

魔力宝贝：体验做父母的感觉——宠物越大越不听话，打它几下就离家出走了……（广东 noodle）

秦殇：男女搭配，干活不累。（江苏 赵雪雅）

游言戏语

吉林 张亦驰

仙剑二有感：昔日洒泪在苗疆，今朝喜闻虎啸狂。飞仙一剑映残雪，穿云双掌伴朝阳。

圣灵之光

看了榜单，很不理解为什么WCⅢ单得了个第7名。更不理解像《轩辕剑》之类的游戏，能坐到四五名的位置。虽然本人也十分喜欢仙剑一类的游戏，但互动性极差的RPG（单机版）又怎么能和博大精深的RTS相提并论呢？

甘肃 青儿

能不能开个选贤大会，找个超级游戏天才开发一套12星座的游戏呢？哈哈，这可是个天才才想得出的问题呀！

辽宁 孙文昊

每当我听到“仙剑”，那个遥远缥缈而又亲切温馨的名字，心底那一阵早已淡忘的涟漪又会与之共振，直到我的心脏承受不了的3600转/秒为止。士为游戏而死，死得其所！



投票的理由

虽然有些游戏没上榜，但它绝对“谋杀”了我的硬盘。

山东 水獭（这个“獭”字念三声ta，可不要念成四声lai）：

美丽世界，总体感觉很不错！

山西 史东杰：

咱们中国人自己的网游，如《大话西游》，我觉得就挺好，不比韩国的差。

安徽 黄康：

真的，《大话西游Ⅱ》无论从游戏创意，还是音乐、画面而论，在众多网游中都是出色的。

吉林 宿鑫：

《百战天虫》，笑死人不偿命。

北京 Pal：

《仙剑客栈》，每次我都把客栈升到5级。李逍遥真该好好谢我呀！

天津 王磊：

“三角洲4”——拉登，哪里跑！小心我狙死你！

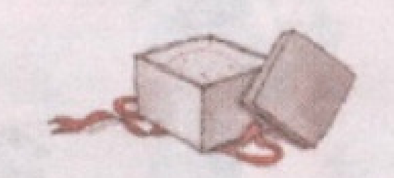
吉林 王明达：

《寂静岭2》是一场真实的噩梦。玩过后才知道，可见度对我们是多么重要！

安徽 章梦然：

《刀剑封魔录》中用鼠标操纵着双刀女，有飞一般的感觉！





大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

林晓：偶们的晶合后院就是好啊，玩都玩得独树一帜。不信，你看看偶们竞技社团的目录就知道了。要加入，趁早！

大软电子竞技社完全目录

■世玉收集整理



晶合DF战队：中国三角洲梦战队，成立于2000年3月6日，成立之初名为"晶合三角洲战队"，是当时晶合唯一一支官方认证战队，战队队员总数一度过百。作为一支发源于晶合后院的战队，我们的宗旨是：快快乐乐游戏，公公平平竞争。目前我队主要项目为《三角洲特种部队－大地勇士》和《黑鹰坠落》，欢迎各界三角洲玩家加盟我队，共同感受枪林弹雨、并肩杀敌！

主页地址：**http://www.dfer.org**（http://dfer.popgamer.com）

联系人：Z.D　QQ：2220038　E-mail：dream_df@21cn.com

SA.D　QQ：64025087　E-mail：gogoboy_520@msn.com

晶合星际联盟 www.popsoft.com.cn

晶合SC战队：晶合星际联盟由一群热爱星际、热爱晶合后院的大软读者组建，创办至今已有两年多时间，在业内也取得一定范围的影响。在参加的几次重大全国性比赛中也还取得了不错的成绩。经过一系列人员调整，现拥有队员五、六十人。为了寻求更为广阔的发展，最近战队再次对主页、人员等进行了较为重大改动。我们希望更多喜爱星际、喜爱大众软件的朋友加入到我们的队伍中来，一起为我们的共同理想奋斗。

主页地址：**http://jhsc.popgamer.com.cn/main.html**

联系人：pop_shiyu　QQ：1581818　E-mail：pop_shiyu@sina.com

pop_night　QQ：116619798　E-mail：hl_874@sina.com

晶合CS战队（JHCS）：JHCS是一支以晶合后院为基础发展起来的CS战队，旨在团结晶合后院中的CS player，至今已招收100多名队员。队员们凭借自身技术和良好作战意识不断的磨合，使得该队成绩突飞猛进。希望有更多的CS爱好者可以加入到我们中间来！

主页地址：**http://www.jhcs.net**

联系人：-=<jhcs>=-Apache　QQ：65167201　E-mail：apache@vip.sina.com

-=<jhcs>=-Vicky　QQ：84182279　E-mail：skyvicky@sina.com



晶合CS战队（JHBT）：JHBT.net以后院反恐版为依托。JHBT的含义为"晶合最好的队伍（Jing He best team）"；.net的含义为"我们产生于网络，并以网络为依托，继续发展"。JHBT.net虽然组建仅仅半年，但已经成为一支机构完善、管理严格、法规健全、人员整齐的CS队伍。到目前为止，所有JHBT.net的管理人员和作战队员均来自晶合后院，并且以加入晶合后院联盟为荣耀。我们希望通过自己的努力，达到更高的竞技水平。

主页地址：**http://www.jhbt.net**

联系人：JHBT*Super.Zm.net　QQ：3192607　E-mail：zhoumeng@jhbt.net

JHBT*MaNoWaR.net　QQ：4332765　E-mail：liujin@jhbt.net

晶合war3战队：战队成立于2002年9月18日，队员来自五湖四海，还有在外国留学的学生，所以战队整体水平在当时就处于上游。现在，在大家努力下战队已成为了全国知名强队。为了战队能够进一步的发展，希望更多对魔兽感兴趣、喜欢大软的朋友加入我们的队伍，和我们共同努力！

主页地址：**http://atry.jjah.com/wc/index2.htm**

联系人：[JH]Alvin_ORCer　QQ：55571467

胖头鱼　QQ：123884404

助他为乐

新疆 bird

我是新疆的一名大软迷啊！但是今天我想玩的游戏却找不到，请帮我问问哪有卖的啊！我想要《模拟城市4》这张游戏盘。如果有人想出售的话，请和我联系！我的E-mail：mxx1986918@163.com。谢过林晓姐姐啦！

河北 周飞

我正在玩《魔法门VI》，这是款比较老的游戏了，1999年出的。我希望向大家征集一下它的攻略！希望你可以帮帮我，谢谢了！我的QQ：113124532，E-mail：zhoufei831@hotmail.com。

人以类聚

杨影枫

我喜欢玩剑侠系列，FIFA系列，天骄。喜欢这些游戏的欢迎大家Q我哦：32861410。

ss3d

我是上海火龙4线的魔战士honker，希望与同玩"命运"的玩家交流经验。QQ：24664367。

江西 Sfrockman

《疯狂坦克》中的ff——三翼天使，喜欢即时战略游戏，偏向于具有史诗背景的那一类。留下个QQ：10789750，愿和有此同好的玩家成为朋友。

晶合后院的群众生活



TOPTEN 英雄榜

■晶合实验室 8神经

古道。幽径。凉亭中。

倚栏而坐的8神经，突然放下手中的酒杯，将目光转向凉亭外的那条小径。但见一个背负长剑的少年施施而来，已走到凉亭台阶之上。

“阁下便是8神经？”少年拱手问道。

“正是，尊驾可是曾名震天下的‘传奇’少侠？”8神经问。

少年面有傲色：“我就是‘传奇’，今日找阁下乃有事相询。”

“少侠但说无妨。”

“久闻晶合实验室所著‘TOPTEN’，品评天下游戏，堪比昔年百晓生之‘兵器谱’。在下想问，以我今日之势，不知是否已可算得天下第1？”

8神经微微一笑：“若是1月之前，少侠尚可算得天下10杰之一。不过时至今日，少侠已名列11，落出10杰之外了。”

“我‘传奇’拥趸者以千万之计，为何我的名次不进反退？那10杰之中，又有哪些人物？”少年面有怒色问道。“少侠请勿动怒，且听我慢慢道来。”8神经笑道。

2人便到凉亭中石桌边各据一座，但听8神经说道：“少侠可曾听过‘东神西魔，南剑北侠，中CS’之称？”

“所知不详，请先生明言。”

“东神西魔，乃西域Blizzard之境的两大世家。‘东神’号作‘暗黑破坏神II——毁灭之王’，其人将RPG的畅快之道发挥到淋漓尽致的地步，愈研习他的武功，越能发现无穷无尽的新奇之处，这是以往RPG皆不能及之长。想当年‘暗黑破坏神’横空出世，一举惊煞天下多少英雄！而‘暗黑破坏神II——毁灭之王’能做到青出于蓝而胜于蓝，无愧天下三甲之内。‘西魔’号作‘魔兽争霸III’，亦是Blizzard之境内名家子弟，尽管本次TOPTEN仅名列第7，但他却是掌握了即时战略类最高秘奥义的高手。其手下更有四大家族，英雄无数，论其实力，决不在‘暗黑破坏神II——毁灭之王’之下。遥想西域Blizzard，英杰辈出，尚有已处于半隐退状态的高人‘星际争霸’，虽然其位已被同门小师弟所接掌，但是江湖中仰慕者仍不计其数。本次TOPTEN，‘星际争霸’仍名列第8。不由赞叹Blizzard之神奇，教人好生仰慕也。

再说那‘南剑’，其人名叫‘轩辕剑叁外传——天之痕’，乃是‘轩辕剑’门下第3代旁枝弟子，虽非嫡传，却深得‘轩辕剑’一派之精髓；更兼之人生得俊秀倜傥，在江湖中人气还在‘轩辕剑’派第4代嫡传弟子之上，故‘天之痕’出道虽已3年，仍高居TOPTEN第4位。‘轩辕剑’派人丁兴旺，第4代嫡传弟子‘轩辕剑肆’乃是一位女侠，亦列本次TOPTEN第5位。不过近观此派近年来之人才，外系弟子的成就总在嫡传弟子之上，教人好生奇怪。

与‘南剑’齐名的‘北侠’，叫做‘仙剑奇侠传二’。说起此人来，那可是好大的名头。其父‘仙剑奇侠传’曾独霸TOPTEN魁首之位数年之久，乃是当年无可争议的中原第1高手，纵横天下，独孤求一败而不得。仙剑派一度超越更早出道的轩辕剑派，成为中原武侠RPG流派之正宗。可惜‘仙剑奇侠传’隐退之后，武侠RPG一道便再也没出过那般霸者。想其胞弟‘新仙剑奇侠传’，全身修为与兄长相同，仍然高居本次TOPTEN第6高位，想是江湖中人爱屋及乌，难舍那仙剑情怀所致也。‘仙剑奇侠传二’虽然挟其父之名而来，一举夺得TOPTEN第2之高位，毕竟不见其父昔年之威矣。

最后说那‘中CS’，更是奇人中的奇人。他师傅‘半条命’的一脉武学，本是叫好不叫座，但是这CS竟在‘半条命’武学的基础上，独创了一路双手互搏之法。一手名为T，一手名为CT，双手互搏，不仅乐趣倍增，威力更是无穷，堪称竞技武学一派的高峰。CS已雄居TOPTEN冠位10余轮，隐隐有当年仙剑之风，不知哪位少年英杰能取而代之也。”

听完8神经一席言论，少年“传奇”面有不服之色，道：“这‘东神西魔，南剑北侠，中CS’虽然是天下闻名的高手，但当今江湖毕竟已是‘网络RPG’流派之天下。我‘传奇’门下更有千万拥趸，声势一时无双，为何这次反而进不了前10，万望先生给我一个说法。”

8神经笑道：“想这TOPTEN之更替，正如这游戏江湖一般风云变幻，本不用计较一次之成败。但少侠也勿忘记，但凡成大器者，皆是自身底蕴非凡之人，更兼之平日勇猛精进，未敢有丝毫懈怠。故由时光流逝，其魅力不为所动，皆其本身诚意所致也。想那‘东神西魔，南剑北侠’，纵横多年莫不如是。又有那西域强豪‘博德之门’‘异尘余生’，东瀛高手‘最终幻想’‘生化危机’一干人等，今日虽未上榜，但论其修为成就，又何尝在那‘东神西魔’等人之下。少侠昨日虽风光无限，但切忌一味迎合旁人一时之口味。做一潮流之物，纵然能风光一时，潮流之后又何能长久！听闻近日少侠的身世又闹起风波，有孪生兄弟欲与少侠一争长短，皆是争一时之名利罢了。TOPTEN为天下玩家所设，唯有诚意者，方能长久占据高位也！”

8神经讲罢，少年“传奇”默然良久之后，突然起身一躬而去，最终竟未发一言。

TOPTEN的历史，又翻开了新的一页。

这正是：

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。榜单沉浮尽从容。江湖依旧在，几度夕阳红。

白发而今江渚上，惯看武林争风。一壶浊酒庆相逢。游戏几多事，付与笑谈中。



龙虎榜——我正在玩的游戏

1. 半条命——反恐精英 ○

票数：1294 | 制作：SIERRA | 发行日期：2001年 | 国内代理：奥美

2. 仙剑奇侠传二 ○

票数：1261 | 制作：大宇 | 发行日期：2003年 | 国内代理：寰宇之星

3. 暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王 ↑

票数：830 | 制作：BLIZZARD | 发行日期：2001年 | 国内代理：奥美

游戏	票数	制作	发行日期	国内代理	
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	747	大宇	2000年	育碧软件	↑
轩辕剑肆	721	大宇	2002年	寰宇之星	↑
新仙剑奇侠传	711	大宇	2001年	中青旅创先	↑
魔兽争霸Ⅲ——混乱之治	654	BLIZZARD	2002年	奥美	↓
星际争霸	550	BLIZZARD	1998年	奥美	↓
轩辕剑Ⅲ——云和山的彼端	545	大宇	1999年	寰宇之星	↑
World Cup 2002 世界杯	466	美国艺电	2002年	美国艺电	↑
传奇	414	ACTOZSOFT	2001年	盛大网络	↓
奇迹（MU）	390	Webzen	2002年	第九城市	↓
FIFA2002	366	EA	2001年	美国艺电	↓
疯狂坦克Ⅱ	321	CCR&GV株式公司	2002年	盛大网络	↓
魔力宝贝	319	艾尼克斯	2002年	网星艾尼克斯	↓
极品飞车——闪电追踪	219	美国艺电	2001年	美国艺电	↑
三国群英传Ⅳ	211	奥汀科技	2003年	寰宇之星	NEW
秦殇	204	目标软件	2002年	第三波软件	○
流星蝴蝶剑.net	166	昱泉国际	2002年	晶合时代	↑
英雄无敌Ⅳ	152	3DO	2002年	第三波软件	↓

2003年5月幸运读者

天津 杨鹏
北京 冯彪
吉林 顾遥
上海 钱丽华
江苏 李静
广东 陈婉蓝
宁夏 董远鹏
湖南 唐培捷
河南 孙炳席
陕西 令剑

北京蝉童软件科技有限公司提供的奖品：《决战Ⅱ——冰风传奇》客户终端及800点游戏卡。

本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年5月15日。
网选地址：Topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm